IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

THEIFAB.COM
SINCE 1886

Legile Jocului

2018-2019

Cuprins

Introducere
Filozofia şi spiritul Legilor
Cadrul de modificare a Legilor
Contextul revizuirii Legilor în ediţia 2018-2019
Viitorul

Precizări privind Legile Jocului
Legile Jocului 2018-2019
Modificările Legilor
01 Terenul de joc
02 Mingea
03 Jucătorii
04 Echipamentul jucătorilor
05 Arbitrul
06 Alţi oficiali de meci
07 Durata meciului
08 Începerea şi reluarea jocului
09 Mingea în joc şi afară din joc
10 Stabilirea rezultatului meciului
11 Ofsaidul
12 Faulturi şi comportament nesportiv
13 Loviturile libere
14 Lovitura de pedeapsă
15 Aruncarea de la margine
16 Lovitura de poartă
17 Lovitura de colţ

Protocolul privind asistenţa video la arbitraj (VAR)
Modificările Legilor 2018-2019
Rezumatul modificărilor Legilor
Detalierea modificărilor Legilor

Glosar
Foruri fotbalistice
Termeni fotbalistici
Termeni de arbitraj

Instrucţiuni practice pentru oficialii de meci
Introducere
Poziţia, deplasarea şi colaborarea în cadrul echipei
Limbajul corpului, comunicarea şi folosirea fluierului
Alte recomandări
- Avantajul
- Prelungiri pentru timpul pierdut
- Ţinerea unui adversar
- Ofsaid
- Examinarea/acordarea de asistenţă medicală după un avertisment/o eliminare

Filozofia şi spiritul Legilor

Fotbalul este cel mai mare sport de pe Pământ. Se joacă în toate ţările, la o mare varietate de niveluri. Legile Jocului sunt aceleaşi peste tot în lume, de la finala Campionatului Mondial de Fotbal™ şi până la un joc între copii într-un sat îndepărtat.

Faptul că aceleași Legi se aplică la toate meciurile, de toate confederaţiile și în toate ţările, oraşele şi satele din lume reprezintă un avantaj semnificativ care trebuie păstrat. De asemenea, este o oportunitate care trebuie utilizată în beneficiul fotbalului de pretutindeni.

Fotbalul trebuie să aibă Legi care să asigure corectitudinea jocului, deoarece aceasta reprezintă un principiu de bază al acestui sport, în care constă şi frumuseţea sa şi, în acelaşi timp, o caracteristică esenţială a spiritului jocului. Cele mai bune meciuri sunt cele la care arbitrul trebuie să intervină cât mai puţin, deoarece jucătorii dau dovadă de respect unii faţă de ceilalţi, faţă de oficialii de meci și de Legile Jocului.

Este necesar să se apere și să se respecte în permanenţă integritatea Legilor şi arbitrii care le aplică. Toate persoanele care au autoritate pe teren, mai ales antrenorii şi căpitanii echipelor, au responsabilităţi clare în ceea ce priveşte respectul faţă de oficialii de meci şi faţă de deciziile acestora.

Cadrul de modificare a Legilor

Primele Legi „universale” ale fotbalului au fost elaborate în 1863, iar în 1886 a fost înfiinţat IFAB de către patru asociaţii fotbalistice britanice (asociaţiile din Anglia, Scoţia, Ţara Galilor şi Irlanda), ca organism internaţional având drept unică responsabilitate dezvoltarea şi menţinerea Legilor Jocului. FIFA s-a afiliat la IFAB în 1913.

Pentru ca o Lege să fie modificată, IFAB trebuie să aibă convingerea că modificarea respectivă este benefică pentru joc. Acest lucru înseamnă că o posibilă modificare este în general testată, aşa cum se întâmplă acum cu asistenţa video la arbitraj (VAR) şi efectuarea unei înlocuiri suplimentare în prelungiri. În cadrul fiecărei modificări propuse, după cum se poate observa şi din ediţiile revizuite ale Legilor Jocului din 2016-2017 şi 2017-2018, care introduc un număr semnificativ de elemente moderne, trebuie să se pună accent pe: corectitudine, integritate, respect, siguranţă, bucuria de a participa şi modul în care tehnologia poate fi utilizată în beneficiul jocului. De asemenea, Legile trebuie să încurajeze participarea tuturor, indiferent de origine sau de abilităţile personale.

Deşi se întâmplă şi accidente, Legile trebuie să garanteze o siguranţă cât mai mare a jocului. Pentru aceasta, este necesar ca jucătorii să îşi respecte adversarii, iar arbitrii să creeze un mediu sigur de joc, intervenind cu fermitate atunci când jocul devine prea agresiv sau periculos. Legile exprimă faptul că lipsa siguranţei jocului este inacceptabilă prin formulări cu caracter disciplinar, de exemplu, „atac imprudent” (avertisment = cartonaş galben/CG) şi „punerea în pericol a integrităţii corporale a adversarului” sau „folosirea forţei excesive” (eliminare = cartonaş roşu/CR).

Fotbalul trebuie să fie atractiv şi plăcut pentru jucători, oficialii de meci, antrenori, precum şi pentru spectatori, suporteri, organizatori etc. Legile trebuie să contribuie la atractivitatea şi plăcerea jocului, astfel încât oamenii, indiferent de vârstă, rasă, religie, cultură, etnie, sex, orientare sexuală, dizabilităţi etc. să dorească să participe şi să se bucure de fotbal.

În fotbal, Legile Jocului sunt relativ simple în comparaţie cu alte sporturi de echipă, dar, deoarece numeroase situaţii sunt „subiective”, iar arbitrii sunt şi ei oameni (şi pot face greşeli), anumite decizii stârnesc, în mod inevitabil, discuţii şi polemici.
Pentru anumite persoane, astfel de discuţii fac parte din frumuseţea jocului, dar, indiferent dacă deciziile sunt corecte sau greşite, spiritul jocului impune respectarea deciziilor arbitrilor în toate cazurile.

Legile nu pot prevedea absolut orice situaţie, astfel că atunci când nu există prevederi explicite în Legi, IFAB aşteaptă de la arbitru să ia o decizie conformă cu spiritul jocului, ceea ce adesea înseamnă că acesta trebuie să îşi pună întrebarea: „Ce ar cere fotbalul?”.

IFAB îşi va menţine angajamentul asumat faţă de familia mondială a fotbalului, astfel încât modificările aduse Legilor să fie benefice pentru fotbal la toate nivelurile şi în toate colţurile lumii, iar integrităţii jocului, Legilor şi arbitrilor să li se acorde atenţia, respectul şi protecţia cuvenite.

Contextul revizuirii Legilor în ediţia 2018-2019

Ediţia revizuită a Legilor Jocului din 2016-2017 a fost probabil cea mai cuprinzătoare şi mai detaliată din istoria IFAB. Scopul acesteia a fost ca Legile să devină mai clare şi mai accesibile, precum şi să reflecte cât mai bine necesităţile fotbalului modern.

Ca în cazul oricărei revizuiri de proporţii, există întotdeauna o etapă „de decantare", numeroase modificări din ediţia 2017-2018 reprezentând clarificări care au făcut textul mai uşor de înţeles şi/sau de tradus. Multe dintre acestea au fost introduse în urma solicitărilor de la diverse persoane, grupuri şi asociaţii naţionale din întreaga lume.

Pe lângă clarificări, au existat şi alte modificări reprezentând extinderi ale principiilor cuprinse în ediţia revizuită 2016-2017, în cadrul Adunării Generale Anuale din 2017 fiind, de asemenea, aprobate modificări semnificative care contribuie la dezvoltarea şi promovarea fotbalului, printre care:

• sporirea flexibilităţii asociaţiilor naţionale (precum şi a confederaţiilor şi FIFA) în ceea ce priveşte modificarea unor legi cu caracter „organizatoric" (de exemplu, mărirea numărului maxim de înlocuiri până la cinci, cu excepţia nivelului cel mai înalt), în scopul promovării şi dezvoltării fotbalului în sfera de responsabilitate a acestora, deoarece IFAB consideră că asociaţiile naţionale ştiu cel mai bine ce este benefic pentru fotbal în ţările lor;

• introducerea de eliminări temporare ca potenţială sancţiune alternativă pentru avertisment (CG) în competiţiile de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilităţi şi în fotbalul de bază;

• extinderea utilizării sistemului de reintroducere pe teren a unui jucător înlocuit la competiţiile de tineret, veterani şi pentru persoanele cu dizabilităţi (acesta fiind deja permis în fotbalul de bază).

Modificările Legilor din ediţia 2018-2019 constau, în mare parte, în detalieri ale principalelor aspecte revizuite şi în introducerea, după o testare riguroasă, a două opţiuni importante în cadrul competiţiilor:

• efectuarea unei înlocuiri suplimentare în prelungiri
• utilizarea asistenţei video la arbitraj (VAR), sub rezerva acordului IFAB şi FIFA.

Viitorul

Strategia „*play fair!*" a IFAB pentru perioada 2017-2022 are drept scop analiza şi evaluarea modificărilor propuse pentru a stabili dacă acestea sunt benefice pentru fotbal. Aceasta s-a bucurat de o mare apreciere în lumea fotbalului, în special datorită atenţiei cu care tratează trei domenii importante:

- **Corectitudinea şi integritatea**
  - Schimbările propuse vor contribui la sporirea corectitudinii şi integrităţii pe terenul de joc?

- **Universalitatea şi incluziunea**
  - Schimbările propuse vor fi benefice pentru fotbal la toate nivelurile şi în toată lumea?
  - Schimbările propuse vor încuraja mai mulţi oameni având origini şi abilităţi diferite să participe şi să se bucure de fotbal?

- **Dezvoltarea tehnologiei**
  - Schimbările propuse se vor reflecta în mod pozitiv asupra jocului?

În perioada 2018-2019, IFAB, prin comisiile sale de specialitate, va continua derularea unor consultări extinse pe numeroase teme importante legate de Legile Jocului, precum:

- comportamentul jucătorilor şi în special:
  - rolul căpitanului
  - măsuri de contracarare a pierderii timpului

- un sistem potenţial mai echitabil de execuţie a loviturilor de departajare de la 11 m

- posibilitatea de utilizare a cartonaşelor roşii şi galbene pentru sancţionarea membrilor nejucători ai echipei din suprafaţa tehnică

- jocul cu mâna

- ofsaidul.

Punând accent pe corectitudine, universalitate, incluziune şi tehnologie, IFAB va continua să dezvolte Legile pentru promovarea unui joc mai bun pe toate terenurile de fotbal din toată lumea.

IFAB se bucură să colaboreze cu oameni din întreaga lume şi este întotdeauna doritor şi interesat să primească sugestii sau întrebări legate de Legile Jocului. Multe din modificările recente ale Legilor, precum şi aspectele abordate în strategia „*play fair!*" au la bază sugestii de la persoane din toate colţurile lumii. Vă rugăm să ne transmiteţi sugestiile sau întrebările dvs. la adresa: **lawenquiries@theifab.com**

Precizări privind Legile Jocului

Limbile oficiale

IFAB publică Legile Jocului în limbile engleză, franceză, germană şi spaniolă. În cazul în care între acestea există discrepanţe de formulare, textul de referinţă este versiunea în limba engleză.

Alte limbi

Asociaţiile naţionale care traduc Legile Jocului pot solicita layoutul ediţiei 2018-2019 de la IFAB la adresa: **info@theifab.com**

Asociaţiile naţionale care realizează o traducere a Legilor Jocului utilizând acest format sunt rugate să transmită o copie către IFAB (menţionând în mod clar pe coperta din faţă faptul că textul reprezintă o traducere oficială a asociaţiei naţionale respective) în vederea publicării pe site-ul web al IFAB unde va fi disponibilă pentru consultare.

Aplicarea Legilor

Aceleaşi Legi se aplică în toate meciurile, la nivelul tuturor confederaţiilor, ţărilor, oraşelor şi satelor şi, cu excepţia amendamentelor permise de IFAB (a se vedea „Modificările Legilor"), modificarea acestora este interzisă, cu excepţia cazului în care se obţine acordul IFAB.

Cei care se ocupă de formarea oficialilor de meci şi a altor persoane implicate în joc, trebuie să sublinieze următoarele:

• Arbitrii trebuie să aplice Legile în spiritul jocului pentru meciuri corecte şi sigure.
• Toată lumea trebuie să respecte oficialii de meci şi deciziile acestora, neuitând şi acceptând faptul că şi arbitrii sunt oameni şi pot greşi.

Jucătorii au o responsabilitate foarte mare în ceea ce priveşte imaginea jocului, iar căpitanii echipelor au un rol important în asigurarea respectării Legilor şi deciziilor arbitrilor.

Legendă

Principalele modificări ale Legilor sunt subliniate şi evidenţiate pe margine.
CG = cartonaş galben (avertisment); CR = cartonaş roşu (eliminare)

Legile Jocului 2018-2019

Modificările Legilor

Universalitatea Legilor Jocului se referă la faptul că jocul de fotbal este, în esenţa sa, acelaşi, în toate părţile lumii şi la toate nivelurile. Pe lângă crearea unui mediu de joc caracterizat de corectitudine şi siguranţă, Legile trebuie să promoveze şi participarea la joc şi bucuria de a participa.

Pe parcursul istoriei sale, IFAB a permis asociaţiilor naţionale de fotbal o anumită flexibilitate în modificarea Legilor cu caracter „organizatoric" pentru anumite categorii de fotbal. Cu toate acestea, IFAB are convingerea fermă că, în acest moment, asociaţiile naţionale trebuie să dispună de mai multe posibilităţi în ceea ce priveşte organizarea jocului de fotbal, dacă acest lucru este benefic pentru fotbal în ţara lor.

Modul de joc şi de arbitraj trebuie să fie acelaşi pe toate terenurile de fotbal din lume, de la finala Campionatului Mondial de Fotbal™ şi până în cel mai mic sat. Totuşi, necesităţile din fotbalul naţional trebuie să determine durata jocului, numărul de participanţi şi modul de sancţionare a anumitor abateri de comportament.

Astfel, în cadrul celei de a 131-a Adunări Generale Anuale a IFAB care s-a ţinut la Londra, pe data de 3 martie 2017, s-a decis în unanimitate că asociaţiile naţionale (precum şi confederaţiile şi FIFA) au posibilitatea de a modifica integral sau parţial următoarele secţiuni cu caracter organizatoric din Legile Jocului în sfera de responsabilitate a fiecăreia:

Fotbalul de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilităţi şi fotbalul de bază:

• dimensiunile terenului de joc
• dimensiunea, greutatea şi materialul din care este confecţionată mingea
• distanţa dintre stâlpii porţii şi înălţimea barei transversale faţă de sol
• durata celor două reprize (egale) ale jocului (şi a celor două reprize egale de prelungiri)
• reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit
• utilizarea de eliminări temporare pentru unele avertismente/toate avertismentele (CG).

La orice nivel, cu excepţia competiţiilor la care participă prima echipă a cluburilor din divizia superioară sau echipele naţionale „A":

• Fiecare echipă are dreptul la un număr de până la maximum cinci înlocuiri, cu excepţia fotbalului de tineret, unde numărul maxim de înlocuiri va fi stabilit de asociaţia naţională, de confederaţie sau FIFA.

În plus, pentru a permite asociaţiilor naţionale o mai mare flexibilitate în vederea dezvoltării fotbalului la nivel naţional şi în beneficiul acestuia, Adunarea Generală Anuală a IFAB a aprobat următoarele modificări referitoare la categoriile de fotbal:

• Fotbalul feminin nu mai reprezintă o categorie separată, având acum acelaşi statut ca şi fotbalul masculin.
• A fost eliminată limita de vârstă pentru tineret şi veterani; asociaţiile naţionale, confederaţiile şi FIFA dispun de flexibilitatea necesară pentru a decide limitele de vârstă pentru aceste categorii.
• Fiecare asociaţie naţională va stabili ce competiţii de la nivelurile inferioare reprezintă fotbalul de bază.

Permisiunea pentru efectuarea altor modificări

Asociaţiile naţionale au posibilitatea de a aproba diverse modificări pentru diferite competiţii, nefiind însă obligatorie aplicarea tuturor modificărilor sau aplicarea acestora la toate competiţiile. **Cu toate acestea, nu sunt permise alte modificări fără acordul IFAB.**

Asociaţiile naţionale sunt rugate să informeze IFAB în ce mod utilizează aceste modificări şi la ce niveluri, deoarece aceste informaţii, şi mai ales motivul(-ele) introducerii modificărilor, pot sta la baza unor idei/strategii de dezvoltare pe care IFAB le poate disemina pentru a ajuta la dezvoltarea fotbalului în ţările altor asociaţii naţionale.

De asemenea, IFAB este foarte interesat de orice alte potenţiale modificări ale Legilor Jocului care ar putea mări participarea, ar putea spori atractivitatea fotbalului şi ar putea contribui la promovarea dezvoltării acestuia la nivel mondial.

Instrucţiuni privind eliminările temporare

La cea de a 131-a Adunare Generală Anuală a IFAB, care s-a ţinut la Londra, în data de 3 martie 2017, s-a aprobat utilizarea eliminărilor temporare pentru unele avertismente sau toate avertismentele sancţionate cu cartonaş galben (CG) la competiţiile de tineret, veterani, pentru persoane cu dizabilităţi şi fotbalul de bază, sub rezerva acordului asociaţiei naţionale, confederaţiei sau FIFA, după caz.

Pentru informaţii cu privire la eliminările temporare, a se vedea:

Legea 05 – Arbitrul (Atribuţii şi îndatoriri):

Sancţiuni disciplinare

Arbitrul are autoritatea de a arăta cartonaşul galben sau cartonaşul roşu şi, acolo unde regulamentul competiţiei permite acest lucru, de a elimina temporar un jucător, de la intrarea pe terenul de joc la începutul meciului şi până la sfârşitul meciului, inclusiv în pauzele dintre reprize, în prelungiri şi la loviturile de departajare de la 11 m.

O eliminare temporară este dispusă atunci când jucătorul comite o abatere care se sancţionează cu avertisment (CG) şi este pedepsit printr-o „suspendare” imediată, nemaiputând participa la următoarea parte a meciului. Se porneşte de la ideea că „sancţionarea pe loc” poate avea o influenţă semnificativă şi imediată asupra comportamentului jucătorului care săvârşeşte abaterea şi, posibil, asupra echipei acestuia.

Asociaţia naţională, confederaţia sau FIFA vor aproba (în vederea publicării în cadrul regulamentului competiţiei) un protocol privind eliminarea temporară conform următoarelor instrucţiuni:

Numai pentru jucători

• Eliminările temporare pot fi dispuse împotriva tuturor jucătorilor (inclusiv portarii), dar nu şi pentru abateri sancţionate cu avertisment (CG) comise de un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit.

Semnalul arbitrului

• Arbitrul va indica o eliminare temporară prin arătarea cartonaşului galben (CG), urmată de arătarea clară cu ambele braţe către zona de eliminare temporară (de obicei, suprafaţa tehnică a echipei jucătorului respectiv).

Durata eliminării temporare

• Durata eliminării temporare este aceeaşi pentru toate abaterile.
• Durata eliminării temporare trebuie să fie cuprinsă între 10-15% din timpul total de joc (de exemplu, 10 minute, într-un meci de 90 de minute; 8 minute într-un meci de 80 de minute).
• Intervalul de eliminare temporară începe în momentul reluării jocului, după ce jucătorul a părăsit terenul.
• Arbitrul trebuie să includă în intervalul de eliminare temporară timpul „pierdut" pentru oprirea jocului, pentru care se vor acorda prelungiri la sfârşitul reprizei (de exemplu, înlocuire, accidentare etc.).
• Organizatorul competiţiei va decide de cine va fi ajutat arbitrul să cronometreze intervalul de eliminare. Această responsabilitate îi poate reveni unui delegat, celui de al patrulea oficial sau unui arbitru asistent neutru; de asemenea, îi poate reveni unui oficial al echipei.
• În momentul în care intervalul de eliminare temporară s-a scurs, jucătorul poate reintra pe teren de la margine, cu permisiunea arbitrului; arbitrul îi poate da permisiunea în timp ce mingea este în joc.
• Decizia finală cu privire la momentul reintrării jucătorului pe teren îi aparţine arbitrului.
• Un jucător sancţionat cu eliminare temporară nu poate fi înlocuit înainte de scurgerea intervalului de eliminare temporară (în cazul în care echipa şi-a epuizat toate înlocuirile, nu poate fi înlocuit).
• Dacă intervalul de eliminare temporară nu s-a epuizat la sfârşitul primei reprize (sau la sfârşitul celei de-a doua reprize, dacă se acordă prelungiri), intervalul rămas va fi efectuat la începutul celei de-a doua reprize (la începutul prelungirilor).
• În cazul în care intervalul de eliminare temporară nu s-a încheiat la finalul meciului, jucătorul respectiv are voie să participe la loviturile de departajare de la 11 m.

Zona de eliminare temporară
• Jucătorul eliminat temporar trebuie să rămână în suprafaţa tehnică (dacă există) sau împreună cu antrenorul echipei/stafful tehnic, în afară de cazul în care se încălzește (în aceleași condiţii ca la înlocuiri).

Abateri survenite înainte de eliminarea temporară/pe durata acesteia/după aceasta
• Un jucător eliminat temporar care comite o abatere pasibilă de sancţionarea cu avertisment (CG) sau eliminare (CR) pe durata intervalului de eliminare temporară nu va mai lua parte la meci şi nu poate fi înlocuit.

Alte măsuri disciplinare
• Organizatorul competiţiei/asociaţia naţională va decide dacă eliminările temporare trebuie aduse la cunoştinţa autorităţilor competente şi dacă pot fi aplicate alte măsuri disciplinare, de exemplu, suspendare pentru acumularea unui anumit număr de eliminări temporare, aşa cum se întâmplă în cazul avertismentelor (CG).

Sistemele de eliminare temporară

Organizatorul unei competiţii poate utiliza unul din următoarele sisteme de eliminare temporară:
• Sistemul A – pentru toate avertismentele (CG)
• Sistemul B – pentru unele avertismente (CG).

Sistemul A – eliminare temporară pentru toate avertismentele (CG)

• Toate avertismentele (CG) sunt sancţionate cu eliminare temporară.
• Un jucător care comite o a doua abatere pasibilă de sancţionare cu avertisment (CG) în acelaşi meci:
  • va fi sancţionat cu o a doua eliminare temporară, iar apoi nu va mai lua parte la meci.
  • va putea fi înlocuit de un alt jucător la expirarea celui de-al doilea interval de eliminare temporară, dacă echipa respectivă nu a efectuat numărul maxim de înlocuiri (acest lucru se întâmplă deoarece echipa a fost deja „sancţionată”, jucând fără jucătorul respectiv timp de două intervale de eliminări succesive).

Sistemul B – eliminare temporară pentru unele avertismente (CG)*

• O serie predefinită de abateri care intră sub incidenţa sancţionării cu avertisment (CG) vor fi sancţionate cu eliminare temporară.
• Toate celelalte abateri care intră sub incidenţa sancţionării cu avertisment vor fi sancţionate cu avertisment (CG).
• Un jucător care a fost eliminat temporar, iar apoi primeşte un avertisment (CG), va continua să joace.
• Un jucător care a primit un avertisment (CG), iar apoi primeşte o eliminare temporară, poate continua să joace după expirarea intervalului de eliminare temporară.
• Un jucător care primeşte o a doua eliminare temporară în acelaşi meci va efectua eliminarea temporară, apoi nu va mai lua parte la meci. Jucătorul respectiv poate fi înlocuit de un alt jucător la expirarea celui de-al doilea interval de suspendare temporară, dacă echipa respectivă nu a efectuat numărul maxim de înlocuiri, dar în cazul în care jucătorul a primit şi un avertisment pentru o abatere care nu face obiectul eliminării temporare (CG), acesta nu va putea fi înlocuit.
• Un jucător care primeşte un al doilea avertisment (CG) în acelaşi meci va fi eliminat şi nu va mai lua parte la meci, neputând fi înlocuit.

** Anumiţi organizatori de competiţii pot considera adecvată utilizarea de eliminări temporare numai pentru avertismentele (CG) acordate pentru comportament nesportiv, de exemplu:*
• Simulare
• Întârzierea deliberată a reluării jocului de echipa adversă
• Exprimarea dezacordului prin comentarii verbale sau gesturi
• Oprirea unui atac promiţător prin ţinerea, tragerea, împingerea adversarului sau jucarea mingii cu mâna
• Jucătorul care execută o lovitură de pedeapsă face o fentă neregulamentară.

Instrucţiuni privind reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit

În urma aprobării în cadrul celei de a 131-a Adunări Generale Anuale a IFAB de la Londra, din data de 3 martie 2017, Legile Jocului permit, în prezent, utilizarea sistemului de reintroducere pe teren a unui jucător înlocuit la competiţiile de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilităţi şi în fotbalul de bază, sub rezerva aprobării asociaţiei naţionale, confederaţiei sau FIFA, după caz.

Pentru informaţii cu privire la reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit, a se vedea:

Legea 03 – Jucătorii (Numărul de înlocuiri):

Reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiţi

Reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiţi este permisă numai la competiţiile de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilităţi şi fotbalul de bază, sub rezerva acordului asociaţiei naţionale, confederaţiei sau FIFA.

Un jucător înlocuit reintrodus pe teren este un jucător care a jucat deja în meciul respectiv şi a fost înlocuit (jucător înlocuit) şi care la un moment ulterior înlocuirii reintră în joc, înlocuind alt jucător.

Cu excepţia permisiunii de a reveni pe teren pentru a juca în cadrul aceluiaşi meci, jucătorilor înlocuiţi reintroduşi în joc li se aplică toate celelalte prevederi ale Legii 03 şi ale Legilor Jocului. În special procedura de înlocuire prevăzută de Legea 03 trebuie respectată cu stricteţe.

Legea

01

Terenul de joc

1. Suprafaţa terenului de joc

Terenul de joc trebuie să aibă o suprafaţă în totalitate naturală sau, dacă regulamentul competiţiei permite acest lucru, o suprafaţă în totalitate artificială, cu excepţia cazului în care regulamentul competiţiei permite o combinaţie integrată de materiale artificiale şi naturale (sistem hibrid).

Suprafeţele artificiale trebuie să aibă culoarea verde.

În cazul în care se folosesc suprafeţe artificiale pentru meciuri disputate între echipele reprezentative ale unor asociaţii naţionale afiliate la FIFA sau pentru meciuri din cadrul competiţiilor inter-club internaţionale, suprafaţa de joc trebuie să îndeplinească cerinţele Programului de calitate FIFA privind gazonul artificial sau Standardul pentru meciurile internaţionale, cu excepţia cazului în care IFAB acordă o derogare specială.

2. Marcajele terenului de joc

Terenul de joc trebuie să aibă formă dreptunghiulară şi să fie marcat cu linii continue care să nu fie periculoase; pentru realizarea marcajelor de pe terenurile naturale se pot folosi materiale din care sunt confecţionate suprafeţele de joc artificiale, cu condiţia ca acestea să nu fie periculoase. Liniile de marcaj fac parte integrantă din suprafeţele pe care le delimitează.

Pe terenul de joc vor fi marcate numai liniile prevăzute în Legea 01.

Cele două linii de demarcaţie mai lungi reprezintă liniile de margine. Cele două linii mai scurte reprezintă liniile de poartă.

Terenul de joc este împărţit în două jumătăţi de o linie mediană care uneşte mijlocul celor două linii de margine.

Punctul de la centrul terenului se află în mijlocul liniei mediane. În jurul acestuia este trasat un cerc cu o rază de 9,15 m (10 yds).

Se pot efectua marcaje în afara terenului de joc, la 9,15 m (10 yds) de la arcul de cerc de la colţul terenului, perpendicular faţă de liniile de poartă şi liniile de margine.

Toate liniile trebuie să aibă aceeaşi lăţime, aceasta nedepășind 12 cm (5 ins). Liniile de poartă trebuie să aibă aceeaşi lăţime ca stâlpii porţii şi bara transversală.

Acolo unde se utilizează suprafeţe artificiale, este permis să se traseze şi alte linii, cu condiţia ca acestea să aibă altă culoare faţă de marcajele de fotbal şi să se distingă clar de acestea.

Un jucător care trasează marcaje neautorizate pe teren trebuie avertizat pentru comportament nesportiv. În cazul în care arbitrul observă acest lucru în timpul meciului, jucătorul este avertizat la prima ieşire a mingii din joc.

3. Dimensiuni

Linia de margine trebuie să fie mai lungă decât linia de poartă.

• Lungime (linia de margine):
minimum 90 m (100 yds)
maximum 120 m (130 yds)

• Lungime (linia de poartă):
minimum 45 m (50 yds)
maximum 90 m (100 yds)

4. Dimensiuni pentru meciurile internaţionale

• Lungime (linia de margine):
minimum 100 m (110 yds)
maximum 110 m (120 yds)

• Lungime (linia de poartă):
minimum 64 m (70 yds)
maximum 75 m (80 yds)

Organizatorii competiţiilor pot stabili lungimea liniilor de poartă şi a liniilor de margine în limitele dimensiunilor de mai sus.

goal line	linia de poartă
corner area	suprafaţa de colţ
goal area	suprafaţa de poartă
penalty mark	punctul de pedeapsă
penalty area	suprafaţa de pedeapsă
penalty arc	arcul de pedeapsă
radius 9.15m (10 yds)	raza 9,15 m (10 yds)
centre mark	punctul de centru
halfway line	linia mediană
centre circle	cercul de centru
optional mark	marcaj opţional
radius 1 m (1 yd)	raza 1 m (1 yd)
touchline	linia de margine
flagpost (optional)	steag (opţional)
corner flagpost (compulsory)	steag de colţ (obligatoriu)

• Măsurătorile se fac din exteriorul liniilor, deoarece liniile fac parte din suprafaţa pe care o delimitează.
• Distanţa de la punctul de pedeapsă se măsoară din centrul marcajului către partea din spate a liniei porţii.

5. Suprafaţa de poartă

Se trasează două linii perpendiculare pe linia de poartă la 5,5 m (6 yds) de la partea interioară a fiecărui stâlp al porţii. Liniile se prelungesc în interiorul terenului de joc pe o distanţă de 5,5 m (6 yds), apoi se unesc cu o linie paralelă cu linia de poartă. Suprafaţa delimitată de aceste linii şi linia de poartă reprezintă suprafaţa de poartă.

6. Suprafaţa de pedeapsă

Se trasează două linii perpendiculare pe linia de poartă la 16,5 m (18 yds) de la partea interioară a fiecărui stâlp al porţii. Liniile se prelungesc în interiorul terenului de joc pe o distanţă de 16,5 m (18 yds), apoi se unesc cu o linie paralelă cu linia de poartă. Suprafaţa delimitată de aceste linii şi linia de poartă reprezintă suprafaţa de pedeapsă.

În interiorul fiecărei suprafeţe de pedeapsă, se marchează punctul de pedeapsă la 11 m (12 yds) faţă de mijlocul liniei dintre stâlpii porţii.

Din fiecare punct de pedeapsă se trasează în afara suprafeţei de pedeapsă un arc de cerc cu raza de 9,15 m (10 yds).

7. Suprafaţa de colţ

Suprafaţa de colţ este delimitată de un sfert de cerc cu raza de 1 m (1 yd) trasat în interiorul terenului de joc de la fiecare steag de colţ.

Steagul de colţ este obligatoriu.
Suportul steagului trebuie să aibă o înălţime de minimum 1,5 m (5 ft) şi să nu aibă vârful ascuţit.

suprafaţa de colţ
raza 1 m (1 yd)

Liniile trebuie să aibă o lăţime de maximum 12 cm (5 ins).

8. Steagurile

La fiecare colţ al terenului trebuie amplasat un steag. Suportul steagului trebuie să aibă o înălţime de minimum 1,5 m (5 ft) şi să nu aibă vârful ascuţit.

Pot fi amplasate steaguri şi la fiecare capăt al liniei mediane, în afara terenului de joc, la o distanţă de minimum 1 m (1 yd) de linia de margine.

9. Suprafaţa tehnică

Suprafaţa tehnică este, la meciurile jucate pe stadioane unde există o zonă prevăzută cu scaune pentru oficialii echipelor, jucătorii înlocuitori şi jucătorii înlocuiţi, o suprafaţă cu următoarele caracteristici:

- Suprafaţa tehnică trebuie să se prelungească cu numai 1 m (1 yd) în afara fiecărei laturi a zonei prevăzute cu scaune şi să se afle la o distanţă de maximum 1 m (1 yd) de linia de margine.
- Suprafaţa trebuie delimitată cu marcaje.
- Numărul persoanelor cărora le este permis să ocupe suprafaţa tehnică este stabilit prin regulamentul competiţiei.
- Persoanele care pot ocupa suprafaţa tehnică:
  - sunt identificate înainte de începerea meciului, în conformitate cu regulamentul competiţiei
  - trebuie să se comporte într-un mod responsabil
  - trebuie să rămână în interiorul suprafeţei tehnice, cu excepţia unor situaţii speciale, de exemplu, fizioterapeutul/medicul poate intra pe terenul de joc, cu permisiunea arbitrului, pentru a acorda asistenţă medicală unui jucător accidentat.
- Numai câte o persoană, pe rând, este autorizată să comunice instrucţiuni tactice din suprafaţa tehnică.

10. Porţile

Poarta trebuie amplasată în centrul fiecăreia din liniile de poartă.

Poarta este formată din doi stâlpi verticali aflaţi la distanţă egală de steagurile de colţ, aceştia fiind uniţi în partea superioară de o bară orizontală. Stâlpii şi bara transversală trebuie să fie dintr-un material aprobat. Trebuie să aibă formă pătrată, rectangulară, rotundă sau eliptică şi să nu prezinte pericol.

Distanţa dintre interiorul stâlpilor este de 7,32 m (8 yds), iar distanţa dintre partea inferioară a barei transversale şi sol este de 2,44 m (8 ft).

Stâlpii porţii trebuie poziţionaţi faţă de linia porţii în conformitate cu imaginile de mai jos.

Stâlpii porţii şi bara transversală trebuie să fie de culoare albă şi să aibă aceeaşi lăţime şi grosime, care nu trebuie să depăşească 12 cm (5 ins).

În cazul în care bara transversală se deplasează sau se rupe, jocul se întrerupe până la repararea acesteia sau repunerea în poziţia corectă. În cazul în care nu poate fi reparată, meciul trebuie oprit definitiv. Bara transversală nu poate fi înlocuită cu o funie sau orice alt material flexibil sau periculos. Jocul se reia cu o minge de arbitru.

Porţile pot fi prevăzute cu plase fixate de porţi şi de sol, în spatele porţii; acestea trebuie ancorate corespunzător şi nu trebuie să deranjeze portarul.

Măsuri de siguranţă

Porţile (inclusiv porţile mobile) trebuie ancorate corespunzător pe sol.

11. Tehnologia de pe linia porţii (GLT)

Se pot folosi sisteme GLT pentru a verifica dacă un gol a fost înscris sau nu, în scopul sprijinirii deciziei arbitrului.
În cazul folosirii de sisteme GLT, este permisă modificarea porţilor în conformitate cu specificaţiile prevăzute în Programul de calitate FIFA privind GLT şi în Legile Jocului. Utilizarea de sisteme GLT trebuie prevăzută în regulamentul competiţiei.
Stâlpii porţii trebuie să fie poziţionaţi faţă de linia porţii în conformitate cu imaginile de mai jos.

Principiile GLT

Utilizarea tehnologiei GLT se limitează la linia porţii, fiind utilizată în exclusivitate pentru a stabili dacă un gol a fost înscris sau nu.

Indicarea înscrierii unui gol trebuie confirmată imediat, în mod automat, de sistemul GLT, în interval de o secundă, în exclusivitate către oficialii de meci (prin intermediul ceasului arbitrului, prin vibraţii şi semnal vizual).

Cerinţe şi specificaţii privind GLT

În cazul în care tehnologia GLT este utilizată în competiţii, organizatorii competiţiilor trebuie să se asigure că sistemul este certificat în conformitate cu unul din următoarele standarde:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD (Standardul pentru meciurile internaţionale).

Exactitatea şi funcţionarea sistemelor de la diverşi furnizori trebuie verificate de un institut de testare independent, în conformitate cu manualul de testare. În cazul în care tehnologia nu funcţionează în conformitate cu cerinţele din manualul de testare, arbitrul nu trebuie să utilizeze sistemul GLT, având obligaţia de a aduce acest lucru la cunoştinţa autorităţilor competente.

În cazul utilizării unui sistem GLT, arbitrul trebuie să testeze funcţionarea tehnologiei înainte de meci, conform prevederilor Programului de calitate FIFA privind manualul de testare pentru GLT.

12. Publicitatea comercială

Nu este permisă nicio formă de publicitate comercială, reală sau virtuală, pe terenul de joc, pe sol în zona delimitată de plasele porţilor, în suprafaţa tehnică, în zona de analiză video pentru arbitru sau în zona de până la 1 m (1 yd) faţă de liniile care delimitează terenul, din momentul intrării echipelor pe terenul de joc şi până în momentul părăsirii acestuia la pauza dintre reprize, respectiv din momentul în care echipele reintră pe terenul de joc şi până la sfârşitul meciului. Nu este permisă publicitatea sau fixarea de echipamente fără legătură cu acestea (camere video, microfoane etc.) pe porţi, plase, steaguri sau suporturile acestora.

De asemenea, panourile publicitare trebuie instalate la minimum:

• 1 m (1 yd) de liniile de margine ale terenului de joc
• aceeaşi distanţă faţă de linia de poartă ca şi adâncimea plasei porţii
• 1 m (1 yd) faţă de plasa porţii.

13. Sigle şi embleme

În timpul jocului, este interzisă reproducerea, reală sau virtuală, a siglelor sau emblemelor reprezentative ale FIFA, confederaţiilor, asociaţiilor naţionale de fotbal, competiţiilor, cluburilor sau altor organisme, pe terenul de joc, pe plasele porţilor și în zonele delimitate de acestea, pe porţi și pe suporturile steagurilor.

14. Asistenţa video la arbitraj (VAR)

La meciurile unde se utilizează asistenţa video la arbitraj (VAR), trebuie să existe un studio de analiză video și cel puţin o zonă de analiză video pentru arbitru.

Studioul de analiză video

Studioul de analiză video este o cameră unde își desfășoară activitatea arbitrul asistent pentru analiză video (VAR), adjunctul VAR (AVAR) și tehnicianul video responsabil de reluări; acesta trebuie să se afle pe stadion/în apropierea acestuia sau într-un loc mai îndepărtat. În timpul meciului, accesul în studioul de analiză video și comunicarea cu arbitrul asistent pentru analiză video, adjunctul acestuia, tehnicianul video responsabil cu reluările sunt permise numai persoanelor autorizate.

Un jucător, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit care intră în studioul de analiză video va fi sancţionat cu eliminare; un oficial al unei echipe care intră în studioul de analiză video va fi exclus din suprafaţa tehnică.

Zona de analiză video pentru arbitru

La meciurile unde se utilizează asistenţa video la arbitraj (VAR), trebuie să existe cel puţin o zonă de analiză video pentru arbitru unde arbitrul să efectueze o „analiză la marginea terenului". Aceasta trebuie să fie:

• într-un loc vizibil în afara terenului de joc
• clar delimitată.

Un jucător, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit care intră în zona de analiză video pentru arbitru va fi sancţionat cu avertisment; un oficial al unei echipe care intră în zona de analiză pentru arbitru va fi atenţionat public în mod oficial (sau va fi sancţionat cu avertisment, în cazul în care se folosesc cartonașe galbene pentru sancţionarea oficialilor echipelor).

Legea

02

Mingea

1. Caracteristici şi dimensiuni

Toate mingile trebuie:

• să fie sferice
• să fie confecţionate dintr-un material adecvat
• să aibă o circumferinţă cuprinsă între 70 cm (28 ins) şi 68 cm (27 ins)
• să aibă o greutate cuprinsă între 450 g (16 oz) şi 410 g (14 oz) la începutul meciului
• să aibă o presiune egală cu 0,6–1,1 atmosfere (600–1.100 g/cm^2) la nivelul mării (8,5 lbs/sq in–15,6 lbs/sq in).

Toate mingile folosite în meciurile din competiţiile oficiale organizate sub egida FIFA sau a confederaţiilor trebuie să fie prevăzute cu unul din următoarele marcaje:

FIFA® QUALITY PRO	FIFA® QUALITY	IMS INTERNATIONAL MATCH STANDARD™
• FIFA Quality PRO	• FIFA Quality	• IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Fiecare dintre acestea indică faptul că mingea a fost testată oficial şi că îndeplineşte cerinţele tehnice specifice marcajului respectiv, acestea reprezentând cerinţe suplimentare faţă de specificaţiile minime prevăzute în Legea 02 şi trebuind să fie aprobate de IFAB. Institutele care efectuează testările trebuie să fie aprobate de FIFA.

În competiţiile în care se utilizează tehnologia de pe linia porţii (GLT), mingile cu tehnologie integrată trebuie să fie prevăzute cu unul din marcajele de calitate de mai sus.

În cadrul competiţiilor organizate de asociaţiile naţionale de fotbal se poate impune utilizarea de mingi prevăzute cu unul din aceste marcaje.
În cadrul meciurilor oficiale organizate sub egida FIFA, a confederaţiilor sau a asociaţiilor naţionale de fotbal, pe minge nu este permisă niciun fel de publicitate comercială, cu excepţia siglei/emblemei competiţiei, a organizatorului competiţiei şi a mărcii comerciale a producătorului autorizat de mingi. Regulamentele competiţiilor pot impune restricţii cu privire la mărimea şi numărul acestor marcaje.

2. Înlocuirea unei mingi deteriorate

Dacă mingea se deteriorează:
• jocul este oprit şi
• reluat cu o altă minge, printr-o minge de arbitru, din locul în care mingea iniţială s-a deteriorat.

În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de începere, lovitură de poartă, lovitură de colţ, lovitură liberă, lovitură de pedeapsă sau aruncare de la margine, jocul va fi reluat în mod corespunzător.

În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de pedeapsă sau la o lovitură de departajare de la 11 m în timp ce se mişcă înspre înainte, anterior contactului cu un jucător, bara transversală sau stâlpii porţii, lovitura va fi repetată.

Mingea nu poate fi schimbată în timpul meciului fără permisiunea arbitrului.

3. Mingi suplimentare

În jurul terenului de joc pot fi amplasate mingi suplimentare care întrunesc cerințele Legii 02, utilizarea acestora fiind dispusă de arbitru.

Legea

03

Jucătorii

1. Numărul de jucători

Un meci se dispută între două echipe, fiecare având un număr maxim de 11 jucători; unul dintre aceştia trebuie să fie portarul. Jocul nu poate începe sau continua dacă una dintre echipe are mai puţin de 7 jucători.

În cazul în care o echipă are mai puţin de 7 jucători din cauză că unul sau mai mulţi jucători au părăsit în mod deliberat terenul de joc, arbitrul nu este obligat să oprească jocul, putând acorda avantaj, dar jocul nu trebuie reluat după ieşirea mingii din joc în cazul în care o echipă nu are un număr de minimum 7 jucători.

În cazul în care regulamentul competiţiei prevede că toţi jucătorii titulari şi cei înlocuitori trebuie desemnaţi înainte de lovitura de începere a partidei, iar o echipă începe jocul cu mai puţin de 11 jucători, numai jucătorii titulari şi înlocuitori desemnaţi ca atare pe foaia de joc pot lua parte la meci în momentul sosirii lor.

2. Numărul de înlocuiri

Competiţii oficiale

Numărul de înlocuiri, maximum cinci, care pot fi efectuate în meciurile din cadrul unei competiţii oficiale va fi stabilit de FIFA, confederaţie sau asociaţia naţională, fiind exceptate competiţiile masculine şi feminine la care participă prima echipă a cluburilor din divizia superioară sau echipele naţionale „A” de seniori, unde numărul maxim de înlocuiri este trei.

Regulamentul competiţiei trebuie să stipuleze:

• câţi jucători înlocuitori pot fi înscrişi pe foaia de joc, numărul acestora putând fi cuprins între trei şi maximum 12
• dacă poate fi efectuată o înlocuire suplimentară în prelungiri (indiferent dacă echipa şi-a epuizat sau nu numărul maxim permis de înlocuiri).

Alte meciuri

La meciurile dintre echipele naţionale „A”, pot fi înscrişi pe foaia de joc maximum 12 jucători înlocuitori, din care pot fi utilizaţi maximum 6.

În toate celelalte meciuri, se poate efectua un număr mai mare de înlocuiri dacă:
• Echipele stabilesc de comun acord numărul maxim de înlocuiri.
• Arbitrul este informat înainte de meci.

În cazul în care arbitrul nu este informat sau echipele nu cad de acord înainte de meci, fiecărei echipe îi este permisă efectuarea de maximum şase înlocuiri.

Reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiţi

Reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiţi este permisă numai la competiţiile de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilităţi şi fotbalul de bază, sub rezerva acordului asociaţiei naţionale, confederaţiei sau FIFA.

3. Procedura de înlocuire

Numele jucătorilor înlocuitori trebuie comunicate arbitrului înainte de începerea meciului. Un jucător înlocuitor al cărui nume nu a fost comunicat înainte de începerea meciului nu poate lua parte la meci.

La înlocuirea unui jucător cu un jucător înlocuitor, trebuie respectate următoarele condiţii:

- Arbitrul trebuie să fie informat înainte de efectuarea înlocuirii.
- Jucătorul înlocuit trebuie să primească permisiunea arbitrului de a părăsi terenul de joc, cu excepţia cazului în care se află deja în afara acestuia.
- Jucătorul înlocuit nu este obligat să părăsească terenul pe la linia mediană şi nu va mai participa la joc, cu excepţia situaţiei în care este permisă reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiţi.
- Dacă un jucător care urmează să fie înlocuit refuză să părăsească terenul, jocul va continua.

Jucătorul înlocuitor poate intra pe teren doar:
- în timpul unei opriri a jocului
- pe la linia mediană
- după ce jucătorul înlocuit a părăsit terenul
- după primirea semnalului de la arbitru.

Procedura de înlocuire se încheie în momentul în care jucătorul înlocuitor intră pe teren; din acel moment, jucătorul care a fost schimbat devine jucător înlocuit, iar jucătorul înlocuitor devine jucător şi poate repune mingea în joc în orice mod.

Toţi jucătorii înlocuiţi şi jucătorii înlocuitori se supun autorităţii arbitrului, indiferent dacă joacă sau nu.

4. Înlocuirea portarului

Oricare din ceilalţi jucători poate înlocui portarul dacă:
- Arbitrul este informat înainte de efectuarea înlocuirii.
- Înlocuirea are loc în timpul unei opriri a jocului.

5. Abateri şi sancţiuni

În cazul în care un jucător care a fost desemnat ca înlocuitor intră pe teren la începutul meciului în locul unui jucător titular, iar arbitrul nu este informat cu privire la această modificare:
- Arbitrul permite jucătorului desemnat ca înlocuitor să continue jocul.
- Nu se dispune nicio sancţiune disciplinară împotriva jucătorului desemnat ca înlocuitor.
- Jucătorul desemnat ca jucător titular poate deveni jucător desemnat ca înlocuitor.
- Nu se reduce numărul de înlocuiri.
- Arbitrul aduce incidentul la cunoştinţa autorităţilor competente.

În cazul în care se efectuează o înlocuire în timpul pauzei dintre reprize sau înainte de prelungiri, procedura de înlocuire trebuie să se încheie înainte de reînceperea meciului. În cazul în care arbitrul nu este informat, jucătorul desemnat ca înlocuitor poate continua să joace, neluându-se nicio sancţiune disciplinară împotriva sa, iar incidentul este adus la cunoştinţa autorităţilor competente.

În cazul în care un jucător înlocuieşte portarul fără permisiunea arbitrului, arbitrul:
• lasă jocul să continue.
• avertizează ambii jucători la următoarea ieşire a mingii din joc, dar nu şi în cazul în care înlocuirea se produce în pauza dintre reprize (inclusiv în pauza din prelungiri) sau în intervalul cuprins între sfârşitul meciului şi începerea prelungirilor şi/sau loviturilor de departajare de la 11 m.

Pentru orice alte abateri de la această Lege:
• jucătorii sunt avertizaţi
• jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea la oprirea jocului.

6. Eliminarea jucătorilor titulari şi jucătorilor înlocuitori

Un jucător eliminat:
• anterior înaintării foii de joc, nu mai poate fi înscris pe aceasta în nicio calitate.
• după înscrierea pe foaia de joc şi înainte de lovitura de începere a partidei, poate fi înlocuit de un jucător desemnat ca înlocuitor, acesta neputând fi înlocuit; numărul de înlocuiri de care beneficiază echipa nu este redus.
• după lovitura de începere a partidei, nu poate fi înlocuit.

Un jucător desemnat ca înlocuitor eliminat înainte sau după lovitura de începere a partidei nu poate fi înlocuit.

7. Persoane străine pe terenul de joc

Antrenorul şi ceilalţi oficiali înscrişi pe foaia de joc (cu excepţia jucătorilor titulari sau înlocuitori) reprezintă oficialii echipei. Persoanele care nu sunt înscrise pe foaia de joc ca jucători, înlocuitori sau oficiali ai echipei sunt considerate persoane străine.

În cazul în care un oficial al echipei, un jucător înlocuitor, un jucător înlocuit, un jucător eliminat sau o persoană străină intră pe terenul de joc, arbitrul trebuie:
• să oprească jocul, numai dacă se intervine în joc
• să dispună scoaterea persoanei respective la prima oprire a jocului
• să ia măsurile disciplinare adecvate.

Dacă jocul este oprit, iar cel care a intervenit în joc este:
• un oficial al echipei, un jucător înlocuitor, un jucător înlocuit sau un jucător eliminat, jocul este reluat prin lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă.
• o persoană străină, jocul este reluat cu o minge de arbitru.
Dacă balonul se îndreaptă spre poartă şi intervenţia nu împiedică un jucător din apărare să joace mingea, se acordă gol dacă mingea intră în poartă (chiar şi în cazul contactului cu mingea), în afară de situaţia în care mingea intră în poarta adversă.

8. Jucător ieşit în afara terenului de joc

Dacă un jucător care necesită permisiunea arbitrului pentru a reintra pe terenul de joc, reintră pe teren fără permisiunea acestuia, arbitrul trebuie:
• să oprească jocul (nu imediat, dacă jucătorul nu intervine în joc sau asupra unui oficial de meci sau dacă poate fi aplicată regula avantajului)
• să avertizeze jucătorul pentru intrarea pe teren fără permisiune.

Dacă arbitrul opreşte jocul, acesta trebuie reluat:
• prin lovitură liberă directă din locul unde s-a produs intervenţia
• prin lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea la oprirea jocului, în cazul în care nu s-a produs nicio intervenţie.

Depăşirea uneia din liniile de demarcaţie a terenului de joc de un jucător în cadrul unei acţiuni de joc nu este considerată abatere.

9. Gol marcat cu o persoană în plus pe teren

Dacă, după marcarea unui gol, dar înainte de reluarea jocului, arbitrul îşi dă seama că pe terenul de joc se afla o persoană în plus în momentul marcării golului:
• arbitrul trebuie să anuleze golul, dacă persoana în plus este:

• un jucător, un jucător înlocuitor, un jucător înlocuit, un jucător eliminat sau un oficial al echipei care a marcat golul; jocul este reluat cu lovitură liberă directă din locul unde se afla persoana respectivă.
• o persoană străină care a intervenit în joc, în afară de cazul în care golul a fost înscris în modul prezentat la secţiunea „Persoane străine pe terenul de joc"; jocul este reluat cu o minge de arbitru.

• arbitrul trebuie să valideze golul dacă persoana în plus este:
• un jucător, un jucător înlocuitor, un jucător înlocuit, un jucător eliminat sau un oficial al echipei care a primit golul.
•o persoană străină care nu a intervenit în joc.

În toate aceste cazuri, arbitrul trebuie să dispună scoaterea persoanei respective de pe terenul de joc.

Dacă, după marcarea unui gol şi după reluarea jocului, arbitrul îşi dă seama că pe terenul de joc se afla o persoană în plus în momentul marcării golului, golul nu mai poate fi anulat. Dacă persoana respectivă se află în continuare pe teren, arbitrul trebuie:
• să oprească jocul
• să dispună scoaterea persoanei respective de pe terenul de joc
• să dispună reluarea jocului cu o minge de arbitru sau prin lovitură liberă, după caz.

Arbitrul trebuie să aducă incidentul la cunoştinţa autorităţilor competente.

10. Căpitanul echipei

Căpitanul echipei nu beneficiază de un statut special sau de alte privilegii, dar răspunde, într-o anumită măsură, de comportamentul echipei.

Legea

04

Echipamentul jucătorilor

1. Măsuri de siguranţă

Jucătorii nu trebuie să utilizeze sau să poarte articole şi obiecte periculoase.

Sunt interzise toate tipurile de bijuterii (coliere, inele, brăţări, cercei, curele şi benzi de piele sau de cauciuc), acestea trebuind înlăturate. Nu este permisă acoperirea bijuteriilor cu bandă adezivă.

Jucătorii titulari trebuie verificaţi înainte de începerea meciului, iar jucătorii înlocuitori înainte de intrarea pe teren. Dacă un jucător poartă sau utilizează articole sau bijuterii neautorizate/periculoase, arbitrul trebuie să dispună ca jucătorul:
• să înlăture obiectul respectiv
• să părăsească terenul de joc la următoarea oprire a jocului, dacă jucătorul nu poate sau nu dorește să se conformeze.

Un jucător care refuză să se conformeze sau care poartă din nou obiectul respectiv, trebuie avertizat.

2. Echipamentul obligatoriu

Echipamentul obligatoriu al unui jucător este format din următoarele articole separate:
• tricou cu mâneci
• şort
• jambiere – banda adezivă sau orice material aplicat sau purtat la exterior trebuie să aibă aceeaşi culoare ca şi porţiunea din jambieră pe care se aplică sau pe care o acoperă
• apărători pentru tibie - trebuie să fie confecţionate dintr-un material corespunzător pentru a asigura o protecţie adecvată şi trebuie acoperite de jambiere
• ghete.

Portarii pot purta pantaloni de trening.

Dacă un jucător îşi pierde accidental o gheată sau o apărătoare de tibie, trebuie să o înlocuiască cât mai curând posibil, cel târziu la următoarea ieşire a mingii din joc; dacă jucătorul respectiv joacă mingea şi/sau marchează un gol înainte de înlocuirea ghetei sau apărătorii lipsă, golul este considerat valabil.

3. Culorile

• Cele două echipe trebuie să poarte culori care să le distingă una de cealaltă şi de oficialii de meci.
• Fiecare portar trebuie să poarte culori distincte de ceilalţi jucători şi de oficialii de meci.
• Dacă tricourile celor doi portari au aceeaşi culoare şi niciunul dintre ei nu are alt tricou, arbitrul va permite jucarea meciului.

Bluzele termice trebuie să aibă culoarea dominantă a mânecilor tricoului; şortul termic/colanţii trebuie să aibă culoarea dominantă a şortului sau a părţii inferioare a acestuia. Jucătorii din aceeaşi echipă trebuie să poarte aceeaşi culoare.

4. Alte articole de echipament

Este permisă purtarea de articole de protecţie care nu prezintă pericol, de exemplu, căşti, măşti de protecţie, genunchere şi cotiere confecţionate din materiale moi, uşoare şi căptuşite, precum şi de şepci pentru portari şi ochelari pentru sportivi.

Echipament pentru cap

În cazul în care se utilizează echipament de protecţie pentru cap (cu excepţia şepcilor portarilor), acesta trebuie să îndeplinească următoarele condiţii:
- să fie de culoare neagră sau de aceeaşi culoare ca şi tricoul (cu condiţia ca jucătorii din aceeaşi echipă să poarte aceeaşi culoare)
- să fie în concordanţă cu aspectul profesionist al echipamentului jucătorului
- să nu fie fixat de tricou
- să nu prezinte pericol pentru jucătorul care îl poartă sau pentru alt jucător (de exemplu, din cauza mecanismului de deschidere/închidere de la gât)
- să nu prezinte niciun fel de elemente care ies în afară (proeminenţe).

Sisteme electronice de comunicare

Jucătorilor (inclusiv jucătorilor înlocuitori/înlocuiţi şi jucătorilor eliminaţi) nu le este permisă purtarea sau utilizarea de niciun fel de echipamente electronice sau de comunicare (cu excepţia situaţiilor în care este permisă utilizarea de sisteme EPTS). Oficialilor echipei nu li se permite utilizarea de niciun fel de sisteme electronice de comunicare în afară de cazul în care acestea au legătură în mod direct cu starea de bine sau siguranţa jucătorilor sau sunt utilizate în scopuri tactice/specifice activităţii de antrenor. Pot fi utilizate în exclusivitate echipamente de dimensiuni mici, mobile, portabile (de exemplu, microfoane, căşti, căşti de ureche, telefon mobil/smartphone, smartwatch, tabletă, laptop). Oficialii echipelor care folosesc echipamente neautorizate sau care au un comportament necorespunzător în legătură cu utilizarea de echipamente electronice sau de comunicare vor fi excluşi din suprafaţa tehnică.

Sisteme electronice de monitorizare a performanţei (EPTS)

În cazul în care se utilizează sisteme electronice de monitorizare a performanţei (EPTS) care implică montarea de elemente pe echipamentul jucătorilor în cadrul unei competiţii oficiale organizate sub egida FIFA, a confederaţiilor sau asociaţiilor naţionale, organizatorul competiţiei are obligaţia de a se asigura că elementele fixate pe echipamentul jucătorilor nu prezintă pericol şi sunt prevăzute cu următorul marcaj:



Marcajul indică faptul că echipamentul a fost testat oficial şi că întruneşte cerinţele minime de siguranţă prevăzute în Standardul pentru meciurile internaţionale elaborat de FIFA şi aprobat de IFAB. Institutele care efectuează testările trebuie să fie aprobate de FIFA.

În cazul în care se folosesc sisteme electronice de monitorizare a performanţei (EPTS) - sub rezerva acordului asociaţiei naţionale/organizatorului competiţiei - organizatorul competiţiei trebuie să se asigure că informaţiile şi datele transmise de sistemele EPTS către suprafaţa tehnică în timpul meciurilor disputate în cadrul competiţiilor oficiale sunt fiabile şi precise.

FIFA a elaborat un standard profesional care a fost aprobat de IFAB pentru a sprijini organizatorii de competiţii în procesul de aprobare a unor sisteme electronice de monitorizare a performanţelor fiabile şi precise.

Acest standard profesional va fi implementat în perioada de tranziţie care va dura până la 1 iunie 2019. Următorul marcaj indică faptul că echipamentul/sistemul EPTS a fost testat oficial şi că îndeplineşte cerinţele privind fiabilitatea şi precizia datelor de poziţie în fotbal:



5. Sloganuri, declaraţii, imagini şi publicitate

Echipamentul nu trebuie să conţină sloganuri, declaraţii sau imagini de natură politică, religioasă sau cu caracter personal. Jucătorii nu trebuie să îşi expună articolele de lenjerie pe care apar sloganuri, declaraţii sau imagini de natură politică, religioasă, cu caracter personal sau publicitar, cu excepţia siglei producătorului. Pentru orice abatere de acest gen, jucătorul şi/sau echipa va fi sancţionat(ă) de organizatorul competiţiei, asociaţia naţională sau FIFA.

Principiile

- Legea 04 se aplică întregului echipament (inclusiv îmbrăcămintea) purtat de jucători, jucătorii înlocuitori şi jucătorii înlocuiţi; de asemenea, principiile acesteia se aplică tuturor oficialilor echipelor din suprafaţa tehnică.
- Următoarele elemente sunt (în mod obişnuit) permise:

- numărul şi numele jucătorului, simbolul/emblema echipei, sloganurile/emblemele care promovează jocul de fotbal, respectul şi integritatea, precum şi publicitatea permisă de regulamentul competiţiei sau de regulamentele asociaţiei naţionale, confederaţiei sau FIFA
- datele referitoare la meci: echipele, data, competiţia/evenimentul, locaţia.

- Sloganurile, declaraţiile sau imaginile permise trebuie să se limiteze la partea din faţă a tricoului şi/sau banderolei.
- În anumite cazuri, sloganul, declaraţia sau imaginea poate apărea doar pe banderola căpitanului.

Interpretarea Legii

Pentru a se stabili dacă un slogan, o declaraţie sau o imagine este permis(ă), trebuie să se facă raportare la Legea 12 (Faulturi şi comportament nesportiv), conform căreia arbitrul trebuie să ia măsuri împotriva unui jucător care se face vinovat de:

• folosirea unui limbaj şi/sau unor gesturi agresive, ofensatoare sau ireverenţioase
• folosirea de gesturi provocatoare, persiflante sau instigatoare.

Orice slogan, declaraţie sau imagine care se încadrează în una din aceste categorii este considerat(ă) nepermis(ă).

În timp ce caracterul religios şi personal sunt relativ uşor de definit, cel politic este mai puţin clar. În orice caz, nu sunt permise sloganurile, declaraţiile sau imaginile având legătură cu următoarele:
• orice persoană(-e) în viaţă sau decedată(-e), (în afară de cazul în care face parte din denumirea competiţiei)
• orice partid politic/organizaţie politică/grupare politică locală, regională, naţională sau internaţională etc.
• orice guvern local, regional sau naţional sau departamentele, birourile sau funcţiunile sale
• orice organizaţie cu caracter discriminatoriu
• orice organizaţie ale cărei scopuri/acţiuni sunt susceptibile să ofenseze un număr mare de persoane
• orice acţiuni/evenimente politice specifice.

La comemorarea unui eveniment naţional sau internaţional important, trebuie luate atent în calcul aspectele sensibile pentru echipa adversă (inclusiv suporterii acesteia) şi pentru publicul larg.

Regulamentele competiţiilor pot cuprinde şi alte restricţii/limitări, în special în ceea ce priveşte dimensiunile, numărul şi poziţionarea sloganurilor, declaraţiilor şi imaginilor permise. Se recomandă ca orice controverse legate de sloganuri, declaraţii sau imagini să fie soluţionate înainte ca meciul/competiţia să aibă loc.

6. Abateri şi sancţiuni

În cazul abaterilor de la această Lege, nu este necesar ca jocul să fie oprit, jucătorul:
• fiind informat de arbitru să părăsească terenul de joc pentru a-şi corecta echipamentul.
• părăsind terenul la oprirea jocului, în afară de cazul când şi-a corectat deja echipamentul.

În cazul în care un jucător părăseşte terenul de joc pentru a-şi corecta sau schimba echipamentul:
• echipamentul acestuia trebuie verificat de un oficial de meci înainte de a i se permite reintrarea pe teren.
• jucătorul poate reintra pe teren numai cu permisiunea arbitrului (aceasta putând fi dată în timpul jocului).

Un jucător care intră pe teren fără permisiunea arbitrului trebuie avertizat şi, în cazul în care jocul este oprit pentru arătarea cartonaşului galben, acesta va fi reluat prin lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului, în afară de cazul în care intervine în joc, situaţie în care jocul este reluat prin lovitură liberă directă (sau lovitură de pedeapsă) din locul unde s-a produs intervenţia.

Legea

05

Arbitrul

1. Autoritatea arbitrului

Fiecare meci este condus de un arbitru care are autoritate deplină în ceea ce priveşte punerea în aplicare a Legilor Jocului în cadrul partidei respective.

2. Deciziile arbitrului

Arbitrul va depune toate eforturile pentru luarea celor mai bune decizii, în conformitate cu Legile Jocului şi cu spiritul acestuia. Deciziile vor avea la bază opinia arbitrului, acesta având autoritatea de a lua măsurile corespunzătoare în cadrul impus de Legile Jocului.

Deciziile arbitrului referitoare la aspectele legate de joc, inclusiv în ceea ce priveşte marcarea sau nu a golurilor, precum şi rezultatele meciului, sunt definitive. Deciziile arbitrului şi ale tuturor celorlalţi oficiali de meci trebuie întotdeauna respectate.

Arbitrul nu poate reveni asupra unei decizii dacă îşi dă seama că aceasta este incorectă sau în urma informaţiilor primite de la un alt oficial de meci, dacă jocul a fost reluat sau arbitrul a fluierat sfârşitul primei sau celei de a doua reprize (inclusiv prelungiri) şi a părăsit terenul de joc sau meciul s-a încheiat.

Dacă arbitrul nu mai poate conduce jocul, meciul poate continua sub supravegherea celorlalţi oficiali de meci până la prima ieșire a mingii din joc.

3. Atribuţii şi îndatoriri

Arbitrul:
• pune în aplicare Legile Jocului
• conduce jocul, în colaborare cu ceilalţi oficiali de meci
• cronometrează meciul, consemnează evenimentele care au loc în timpul meciului şi înaintează autorităţilor competente un raport de meci care conţine informaţii cu privire la sancţiunile disciplinare şi orice alte incidente care au survenit înainte, în timpul sau după meci
• controlează şi/sau indică reluarea jocului.

Avantaj

• Lasă jocul să continue dacă se produce o abatere, iar echipa împotriva căreia s-a comis abaterea poate beneficia de avantaj, respectiv sancţionează abaterea în cazul în care consideră că avantajul anticipat nu apare imediat sau în câteva secunde.

Sancţiuni disciplinare

• Atunci când se produc simultan mai multe abateri, sancţionează abaterea cea mai gravă din punct de vedere al sancţiunii aplicabile, reluării jocului, gravităţii fizice şi impactului tactic.
• Dispune sancţiuni disciplinare împotriva jucătorilor care comit abateri pasibile de avertisment şi eliminare.
• Este abilitat să ia măsuri disciplinare de la intrarea pe terenul de joc pentru inspecţia de dinaintea meciului şi până la părăsirea acestuia după sfârșitul meciului (inclusiv loviturile de departajare de la 11 m). Dacă, înainte de intrarea pe terenul de joc la începutul meciului, un jucător comite o abatere care se sancţionează cu eliminare, arbitrul este abilitat să interzică jucătorului să ia parte la meci (*a se vedea Legea 3.6*); arbitrul va raporta orice altă abatere.
• Are autoritatea de a arăta cartonaşul galben sau cartonaşul roşu şi, acolo unde regulamentul competiţiei permite acest lucru, de a elimina temporar un jucător, de la intrarea pe terenul de joc la începutul meciului şi până la sfârșitul meciului, inclusiv în pauzele dintre reprize, în prelungiri şi la loviturile de departajare de la 11 m.
• Ia măsuri împotriva oficialilor echipei care nu au un comportament responsabil, putând dispune excluderea acestora de pe terenul de joc sau din imediata apropiere a acestuia; un oficial al echipei care face parte din personalul medical, care comite o abatere pasibilă de sancţionarea cu excludere, poate rămâne în cazul în care echipa nu are alt personal medical pentru a interveni în cazul în care un jucător necesită asistenţă medicală.
• Intervine la semnalizările celorlalţi oficiali de meci cu privire la incidente pe care nu le-a văzut.

Accidentări

• Lasă jocul să continue până în momentul în care mingea iese din joc în cazul în care un jucător este doar uşor accidentat.
• Opreşte jocul dacă un jucător este grav accidentat şi dispune transportarea acestuia în afara terenului. Unui jucător accidentat nu i se poate acorda asistenţă medicală pe terenul de joc, putând reintra pe teren numai după ce jocul a fost reluat; în cazul în care mingea este în joc, jucătorul trebuie să reintre pe teren pe la linia de margine, iar dacă mingea este afară din joc poate intra pe la orice linie care delimitează suprafaţa de joc. Sunt permise excepţii de la cerinţa privind părăsirea terenului de joc numai în următoarele situaţii:

• Se accidentează un portar.
• Un portar şi un jucător de câmp intră în coliziune şi au nevoie de îngrijiri.
• Jucători ai aceleiași echipe intră în coliziune şi au nevoie de îngrijiri.
• S-a produs o accidentare gravă.
• Un jucător s-a accidentat în urma unei abateri de natură fizică pentru care adversarul este avertizat sau eliminat (de exemplu, atac imprudent sau fault grosolan), dacă examinarea/îngrijirile medicale se efectuează rapid.

• Se asigură că orice jucător care sângerează părăseşte terenul de joc. Jucătorul respectiv poate reintra pe teren numai la primirea semnalului de la arbitru, acesta din urmă trebuind să se asigure că sângerarea s-a oprit și că nu există pete de sânge pe echipament.
• Dacă arbitrul a permis intrarea pe teren a medicilor şi/sau brancardierilor, jucătorul trebuie să părăsească terenul pe targă sau mergând. În cazul în care jucătorul nu se conformează, trebuie avertizat pentru comportament nesportiv.
• În cazul în care arbitrul a decis să avertizeze sau să elimine un jucător accidentat, care trebuie să părăsească terenul pentru a primi asistenţă medicală, cartonaşul trebuie să îi fie arătat înainte de a părăsi suprafaţa de joc.
• În cazul în care jocul nu a fost oprit din alt motiv sau dacă accidentarea suferită de jucător nu este cauzată de o abatere, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

Intervenţii externe

• Întrerupe, suspendă sau opreşte definitiv jocul în urma producerii de abateri sau de intervenţii externe, de exemplu:
• Instalaţia de nocturnă nu funcţionează corespunzător.
• Un obiect aruncat de un spectator loveşte un oficial de meci, un jucător sau un oficial al echipei, situaţie în care poate lăsa jocul să continue sau îl poate întrerupe, suspenda sau opri definitiv, în funcţie de gravitatea incidentului.
• Un spectator utilizează un fluier, influenţând jocul - jocul este oprit şi reluat cu o minge de arbitru.
• O altă minge decât cea cu care se joacă, un obiect sau un animal pătrunde pe terenul de joc în timpul meciului. În aceste situaţii, arbitrul trebuie:
– să oprească jocul (şi să îl reia cu o minge de arbitru) numai dacă se produce o intervenţie în joc, mai puţin dacă mingea se îndreptă spre poartă, iar intervenţia respectivă nu împiedică un jucător al echipei în apărare să joace mingea, caz în care acordă golul dacă mingea intră în poartă (chiar şi în cazul contactului cu mingea), în afară de situaţia în care mingea intră în poarta adversă.– să lase jocul să continue dacă nu se produce o intervenţie în joc şi să dispună scoaterea mingii, obiectului sau animalului respectiv în afara terenului imediat ce acest lucru este posibil.

• Nu permite persoanelor neautorizate accesul pe teren.

4. Asistenţa video la arbitraj (VAR)

Folosirea asistenţei video la arbitraj (VAR) este permisă numai în cazul în care organizatorul meciului/competiţiei îndeplineşte toate cerinţele privind Protocolul VAR şi implementarea acestuia (conform manualului VAR) şi a primit acordul scris al IFAB şi FIFA.

Arbitrul poate solicita asistenţă video la arbitraj (VAR) numai în cazul unei „erori clare şi evidente" sau al „neobservării unui incident grav" în legătură cu:

• validarea sau nu a unui gol
• acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă
• sancţionarea directă cu cartonaş roşu (nu în urma unui al doilea avertisment)
• o eroare de identificare a unui jucător, în situaţia în care arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă şi nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri.

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) va ajuta arbitrul prin punerea la dispoziţia acestuia a unei(-or) reluări a(le) incidentului. Decizia finală aparţine arbitrului care poate hotărî doar pe baza informaţiilor primite de la arbitrul asistent pentru analiză video şi/sau în urma analizei directe a reluării („analiză la marginea terenului").

În afară de cazul „neobservării unui incident grav", arbitrul (şi, unde este cazul, ceilalţi oficiali de meci de teren) trebuie să ia întotdeauna o decizie (aceasta putând fi inclusiv o decizie de nesancţionare a unei posibile abateri); această decizie nu poate fi modificată, cu excepţia situaţiei în care este vorba de o „eroare clară şi evidentă".

Efectuarea unei analize după reluarea jocului

În cazul în care jocul a fost oprit şi reluat, arbitrul poate analiza incidentul şi dispune sancţiunea corespunzătoare numai în cazul unei erori de identificare sau al unei abateri pasibile de eliminare legate de comportament violent, scuiparea sau muşcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare şi/sau ireverenţioase,

5. Echipamentul arbitrului

Echipamentul obligatoriu

Arbitrii trebuie să aibă următorul echipament:

- fluier(-e)
- ceas(-uri)
- cartonaşe roşii şi galbene
- carneţel (sau orice alt mijloc de consemnare a evenimentelor care au loc în timpul meciului).

Alte echipamente

Arbitrilor li se poate permite să utilizeze:

- echipamente de comunicare cu alţi oficiali de meci - sistem de avertizare sonor/fanioane cu sistem sonor, căşti etc.
- EPTS sau alt echipament de monitorizare a condiţiei fizice.

Arbitrilor şi celorlalţi oficiali de meci de teren le este interzisă purtarea de bijuterii sau de alte echipamente electronice, inclusiv camere video.

6. Semnalele arbitrului

A se vedea imaginile pentru informaţii privind semnalele autorizate ale arbitrului.

Pe lângă semnalul cu „două braţe" pentru avantaj, acum este permis şi semnalul cu „un braţ", deoarece arbitrilor nu le este întotdeauna uşor să alerge cu ambele braţe întinse.

Indirect free kick	Lovitură liberă indirectă
Direct free kick	Lovitură liberă directă
Advantage (1)	Avantaj (1)
Advantage (2)	Avantaj (2)

Penalty kick	Lovitură de pedeapsă
Red and **Yellow** card	Cartonaş roşu şi galben
Corner kick	Lovitură de colţ
Goal kick	Lovitură de poartă

Check finger to ear, other hand/arm extended	Deget la ureche pentru **verificare**, celălalt braţ/cealaltă mână întins(ă)
Review TV signal	Semnal **analiză** video

7. Responsabilităţile oficialilor de meci

Un arbitru sau un alt oficial de meci nu poate fi făcut responsabil pentru:

• niciun fel de accidentări suferite de un jucător, oficial sau spectator
• niciun fel de pagube materiale
• orice alte pierderi suferite de o persoană, club, companie, asociaţie sau alt organism, imputabile sau potenţial imputabile unei decizii luate în conformitate cu Legile Jocului sau cu respectarea procedurilor normale privind organizarea, disputarea şi conducerea unui meci.

Astfel de decizii pot fi:

• permiterea sau interzicerea desfășurării unui meci din motive ce ţin de starea terenului sau a zonelor adiacente sau de condiţiile meteorologice
• oprirea definitivă a unui meci, indiferent de motiv
• decizii referitoare la conformitatea echipamentului de pe teren sau a mingii utilizate în cadrul partidei
• oprirea sau nu a jocului în urma unei intervenţii din partea spectatorilor sau a oricărei probleme apărute în zona rezervată spectatorilor
• oprirea sau nu a jocului pentru a permite scoaterea unui jucător accidentat de pe terenul de joc pentru a i se acorda asistenţă medicală
• dispunerea scoaterii unui jucător accidentat de pe terenul de joc pentru a i se acorda asistenţă medicală
• permiterea sau nepermiterea purtării anumitor articole de îmbrăcăminte sau echipament de un jucător
• în măsura în care este de competenţa sa, permiterea sau nepermiterea prezenţei unor persoane (inclusiv oficiali ai echipei sau ai stadionului, personal de ordine, fotografi sau alţi reprezentanţi ai mass-media) în apropierea terenului de joc
• orice altă decizie luată în conformitate cu Legile Jocului sau cu obligaţiile sale decurgând din prevederile normelor şi regulamentelor FIFA, confederaţiilor, asociaţiilor naţionale sau competiţiilor după care se desfăşoară jocul.

Legea

06

Alţi oficiali de meci

La meciuri pot fi delegaţi, de asemenea, alţi oficiali de meci (doi arbitri asistenţi, al patrulea oficial, doi arbitri asistenţi suplimentari, un arbitru asistent de rezervă, un arbitru asistent pentru analiză video (VAR) şi cel puţin un adjunct VAR (AVAR)). Aceştia vor ajuta arbitrul să conducă meciul în conformitate cu Legile Jocului, dar decizia finală va aparţine întotdeauna arbitrului.

Arbitrul, arbitrii asistenţi, al patrulea oficial, arbitrii asistenţi suplimentari şi arbitrul asistent de rezervă sunt oficialii de meci de teren.

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) şi adjunctul său (AVAR) sunt oficialii de meci pentru analiză video, rolul lor fiind de a ajuta arbitrul în conformitate cu Protocolul VAR elaborat de IFAB.

Oficialii de meci îşi desfăşoară activitatea sub coordonarea arbitrului. În cazul în care intervin în mod nejustificat sau au un comportament neadecvat, arbitrul va renunţa la aceştia şi va înainta un raport în acest sens către autorităţile competente.

Cu excepţia arbitrului asistent de rezervă, oficialii de meci de teren ajută arbitrul cu privire la abaterile asupra cărora au un unghi vizual mai bun decât arbitrul, având obligaţia de a înainta un raport către autorităţile competente în legătură cu situaţiile grave de comportament nesportiv sau alte incidente care s-au produs în afara câmpului vizual al arbitrului şi al celorlalţi oficiali de meci. De asemenea, trebuie să anunţe arbitrul şi ceilalţi oficiali de meci cu privire la raportul întocmit.

Oficialii de meci de teren ajută arbitrul la inspectarea terenului de joc, mingilor şi echipamentului jucătorilor (inclusiv pentru a verifica dacă problemele au fost rezolvate), precum şi la cronometrare şi la ţinerea evidenţei golurilor, incidentelor de comportament nesportiv etc.

Regulamentul competiţiei trebuie să prevadă în mod clar cine înlocuieşte un oficial de meci care nu-şi poate începe sau continua exercitarea atribuţiilor şi schimbările aferente. Regulamentul trebuie să specifice în mod clar cine preia atribuţiile arbitrului, dintre al patrulea oficial, arbitrul asistent cel mai experimentat şi arbitrul asistent suplimentar cel mai experimentat, în cazul în care arbitrul nu-şi poate începe sau continua exercitarea atribuţiilor.

1. Arbitrii asistenţi

Aceştia au sarcina de a semnaliza:

• când mingea iese în întregime de pe terenul de joc şi care echipă are dreptul la o lovitură de colţ, lovitură de poartă sau aruncare de la margine
• când un jucător aflat în poziţie de ofsaid poate fi sancţionat
• când se solicită o înlocuire
• la loviturile de pedeapsă, dacă portarul părăseşte linia de poartă înainte ca mingea să fie lovită şi dacă mingea depăşeşte linia de poartă; dacă sunt delegaţi arbitri asistenţi suplimentari, arbitrul asistent se poziţionează în dreptul punctului de pedeapsă.

Arbitrul asistent are, de asemenea, responsabilitatea de a urmări procedura de înlocuire.

Arbitrul asistent poate intra pe terenul de joc pentru a se asigura că distanţa de 9,15 m (10 yds) este respectată.

2. Al patrulea oficial

Printre responsabilităţile celui de-al patrulea oficial se numără:
• urmărirea procedurii de înlocuire
• verificarea echipamentului jucătorilor titulari/jucătorilor înlocuitori
• reintrarea unui jucător pe terenul de joc în urma semnalului/aprobării arbitrului
• controlul mingilor de rezervă
• indicarea duratei minime a prelungirilor acordate de arbitru la sfârşitul fiecărei reprize (inclusiv în prelungiri)
• informarea arbitrului cu privire la comportamentul iresponsabil al unei persoane din suprafaţa tehnică.

3. Arbitrii asistenţi suplimentari

Arbitri asistenţi suplimentari pot semnaliza:
• când mingea depăşeşte în întregime linia de poartă, inclusiv atunci când se înscrie un gol
• care echipă are dreptul la o lovitură de colţ sau lovitură de poartă
• la loviturile de pedeapsă, dacă portarul părăseşte linia de poartă înainte ca mingea să fie lovită şi dacă mingea depăşeşte linia de poartă.

Singura sarcină a arbitrului asistent de rezervă este de a înlocui un arbitru asistent sau pe cel de al patrulea oficial dacă unul dintre aceştia nu-şi poate continua exercitarea atribuţiilor.

5. Oficialii de meci pentru analiză video

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) este un oficial de meci care poate ajuta arbitrul în luarea unei decizii pe baza reluărilor video, dar numai în cazul unei „erori clare şi evidente” sau „neobservării unui incident grav” în legătură cu validarea sau nu a unui gol, acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă, sancţionarea directă cu cartonaş roşu (nu în urma unui al doilea avertisment), respectiv în cazul unei erori de identificare a unui jucător, în situaţia în care arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă şi nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri.

Adjunctul arbitrului pentru analiză video (AVAR) este un oficial de meci care ajută arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) în principal prin:

• urmărirea transmisiunii TV, când VAR este ocupat cu efectuarea unei verificări sau analize
• ţinerea unei evidenţe a incidentelor legate de asistenţa video la arbitraj, precum şi a problemelor tehnice şi de comunicare
• facilitarea comunicării dintre arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) şi arbitrul principal, în special prin comunicarea directă cu arbitrul principal în cazul în care VAR efectuează o verificare sau o analiză; de exemplu, anunţă arbitrul să oprească jocul sau să întârzie reluarea acestuia etc.
• contorizarea timpului care se pierde ca urmare a opririi jocului pentru efectuarea unei verificări sau unei analize
• transmiterea informaţiilor privind deciziile luate în cadrul asistenţei video la arbitraj către factorii-implicaţi.

Substitution	**Înlocuire**
Attacking free kicks	Lovitură liberă **pentru echipa în atac**
Defending free kicks	Lovitură liberă **pentru echipa în apărare**
Throw-in for **attacker**	**Aruncare de la margine pentru echipa în atac**
Throw-in for **defender**	**Aruncare de la margine pentru echipa în apărare**
Corner kick	**Lovitură de colţ**
Goal kick	**Lovitură de poartă**
Offside	**Ofsaid**
Offside on the **near side** of the field	**Ofsaid în apropiere** pe teren
Offside in the **middle** of the field	**Ofsaid la mijlocul** terenului
Offside on **the far** side of the field	**Ofsaid la distanţă** pe teren
goal (unless the ball has very clearly passed over the goal line)	**gol** (în afară de cazul în care mingea a depăşit foarte clar linia de poartă)

Legea

07

Durata meciului

1. Reprizele

Un meci cuprinde două reprize egale de câte 45 de minute, durata meciului putând fi redusă numai dacă arbitrul şi cele două echipe convin astfel înainte de începutul meciului şi dacă acest lucru este în conformitate cu regulamentul competiţiei.

2. Pauza dintre reprize

Jucătorii au dreptul la o pauză de maximum 15 minute între cele două reprize; între reprizele de prelungiri este permisă o scurtă pauză (de maximum un minut) în timpul căreia jucătorii se pot hidrata. Regulamentul competiţiei trebuie să prevadă durata pauzei dintre reprize, aceasta putând fi modificată numai cu permisiunea arbitrului.

3. Prelungiri pentru timpul pierdut

Arbitrul acordă prelungiri la sfârşitul fiecărei reprize pentru timpul pierdut în repriza respectivă pentru:

- înlocuiri
- examinarea şi/sau scoaterea de pe terenul de joc a jucătorilor accidentaţi
- pierderea intenţionată de timp
- sancţiuni disciplinare
- pauzele de hidratare (de maximum un minut) sau alte motive medicale permise de regulamentul competiţiei
- întârzierea reluării jocului ca urmare a verificărilor şi analizelor efectuate în cadrul asistenţei video la arbitraj
- orice alte cauze, inclusiv întârzierile semnificative în reluarea jocului (de exemplu, manifestările de bucurie la marcarea unui gol).

Cel de al patrulea oficial indică durata minimă a prelungirilor acordate de arbitru după scurgerea ultimului minut al fiecărei reprize. Durata prelungirilor poate fi mărită de arbitru, dar nu scurtată.

Arbitrul nu trebuie să compenseze erorile de cronometrare din prima repriză prin modificarea duratei celei de-a doua reprize.

4. Lovitura de pedeapsă

În cazul în care trebuie executată sau repetată o lovitură de pedeapsă, repriza respectivă este prelungită pentru a permite executarea acesteia.

5. Oprirea definitivă a meciului

Un meci oprit definitiv va fi rejucat în afară de cazul în care regulamentul competiţiei sau organizatorii acesteia dispun altfel.

Legea

08

Începerea şi reluarea jocului

Lovitura de începere este procedeul de începere a ambelor reprize ale meciului, a ambelor reprize de prelungiri, precum şi de reluare a jocului după înscrierea unui gol. Lovitura liberă (directă sau indirectă), lovitura de pedeapsă, aruncarea de la margine, lovitura de poartă şi lovitura de colţ reprezintă alte modalităţi de reluare a jocului (a se vedea Legile 13-17). Mingea de arbitru se utilizează pentru reluarea jocului atunci când arbitrul opreşte jocul, iar Legile Jocului nu prevăd reluarea acestuia într-unul din modurile enumerate mai sus.

În cazul în care se produce o abatere când mingea nu este în joc, acest lucru nu modifică modul în care este reluat jocul.

1. Lovitura de începere

Procedura

• Echipa care câştigă tragerea la sorţi prin aruncarea unei monede decide poarta la care va ataca în prima repriză.
• Echipei adverse îi revine lovitura de începere.
• Echipei care câştigă tragerea la sorţi prin aruncarea unei monede îi revine lovitura de începere în a doua repriză.
• În a doua repriză, echipele schimbă terenul şi atacă la poarta opusă comparativ cu prima repriză.
• După marcarea unui gol de una din echipe, lovitura de începere revine echipei adverse.

La toate loviturile de începere:
• Toţi jucătorii, cu excepţia celui care execută lovitura de începere, trebuie să se afle în propria jumătate de teren.
• Adversarii echipei care execută lovitura de începere trebuie să se afle la o distanţă de minimum 9,15 m (10 yds) de minge până când aceasta este în joc.
• Mingea trebuie să fie poziţionată pe punctul de la centrul terenului şi să fie statică.
• Arbitrul dă semnalul pentru lovitura de începere.
• Se consideră că mingea este în joc în momentul în care este lovită şi se mişcă în mod clar.
• Poate fi înscris un gol împotriva echipei adverse direct din lovitura de începere; dacă mingea intră direct în poarta executantului loviturii, echipei adverse i se acordă lovitură de colţ.

Abateri şi sancţiuni

Dacă jucătorul care execută lovitura de începere atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă sau, dacă mingea este jucată în mod deliberat cu mâna, lovitură liberă directă.

În cazul unei alte abateri de la procedura privind execuţia loviturii de începere, se repetă lovitura de începere.

2. Mingea de arbitru

Procedura

Arbitrul lasă mingea să cadă în locul în care se afla în momentul opririi jocului, în afară de cazul în care jocul a fost oprit când mingea se afla în suprafaţa de poartă, situaţie în care mingea este lăsată să cadă pe linia suprafeţei de poartă paralelă cu linia porţii, în punctul cel mai apropiat de locul în care se afla mingea la oprirea jocului.

Se consideră că mingea este în joc în momentul în care atinge solul.

Oricâţi jucători pot disputa mingea de arbitru (inclusiv portarii); arbitrul nu are dreptul să decidă cine poate juca mingea de arbitru şi nici rezultatul acesteia.

Abateri şi sancţiuni

Mingea de arbitru se repetă dacă:
• atinge un jucător înainte de a atinge solul
• iese de pe terenul de joc după ce atinge solul, fără să fi fost atinsă de un jucător.

În cazul în care o minge de arbitru intră în poartă fără să fi atins cel puţin doi jucători, jocul este reluat prin:
• lovitură de poartă dacă intră în poarta echipei adverse
• lovitură de colţ dacă intră în poarta echipei proprii.

Legea

09

Mingea în joc şi afară din joc

1. Mingea afară din joc

Mingea este afară din joc când:
• a depăşit în întregime linia de poartă sau linia de margine, pe sol sau în aer
• jocul a fost oprit de arbitru.

2. Mingea în joc

În orice alte cazuri, mingea este în joc, inclusiv atunci când ricoşează după ce a atins un oficial de meci, un stâlp al porţii, bara transversală sau un steag de la colţul terenului şi rămâne pe terenul de joc.

Legea

10

Stabilirea rezultatului meciului

1. Înscrierea unui gol

Se consideră că s-a înscris un gol în momentul în care mingea depăşeşte în întregime linia de poartă, între stâlpii porţii şi sub bara transversală, cu condiţia ca echipa care marchează golul să nu fi comis o abatere.

În cazul în care arbitrul semnalizează înscrierea golului înainte ca mingea să fi depăşit în întregime linia porţii, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

2. Echipa învingătoare

Echipa învingătoare este cea care marchează cele mai multe goluri. Dacă niciuna dintre echipe nu înscrie niciun gol sau dacă cele două echipe înscriu un număr egal de goluri, meciul se încheie la egalitate.

În cazul în care regulamentul competiţiei prevede că trebuie să existe o echipă învingătoare după o partidă încheiată la egalitate sau după un joc tur-retur încheiat la egalitate, singurele proceduri permise pentru stabilirea echipei învingătoare sunt următoarele:

• regula golurilor înscrise în deplasare
• două reprize egale de prelungiri, de maximum 15 minute fiecare
• lovituri de departajare de la 11 m.

Este posibilă utilizarea unei combinaţii a procedurilor de mai sus.

3. Loviturile de departajare de la 11 m

Loviturile de departajare de la 11 m se execută după ce meciul s-a încheiat, fiind aplicabile dispoziţiile Legilor Jocului, în afară de cazul în care există alte prevederi.

Procedura

Înainte de începerea executării loviturilor de la 11 m
• În afară de cazul în care există alte considerente care îl împiedică să facă acest lucru (de exemplu, starea terenului, siguranţa etc.), arbitrul trage la sorţi folosind o monedă pentru a decide poarta la care se execută loviturile de la 11 m, aceasta putând fi schimbată numai din motive de siguranţă în situaţia în care poarta sau suprafaţa de joc devin inutilizabile.

• Arbitrul trage din nou la sorţi folosind o monedă, iar echipa care câştigă tragerea la sorţi decide dacă execută prima sau a doua lovitură.
• Cu excepţia înlocuitorului portarului, în cazul în care acesta nu poate continua jocul, numai jucătorii aflaţi pe terenul de joc sau care se află temporar în afara acestuia (accidentări, corectarea echipamentului etc.) la sfârşitul meciului, pot executa loviturile de la 11 m.

• Fiecare echipă răspunde de stabilirea ordinii în care vor executa loviturile jucătorii desemnaţi. Arbitrul nu este informat cu privire la ordinea în care aceştia execută loviturile.

• Dacă, la sfârşitul meciului şi înainte sau în timpul execuţiei loviturilor de departajare, o echipă este în superioritate numerică, aceasta trebuie să îşi reducă numărul de jucători pentru a avea tot atâţia jucători ca şi echipa adversă, arbitrul trebuind informat cu privire la numele şi numărul fiecărui jucător exclus. Jucătorilor excluşi nu li se permite să ia parte la executarea loviturilor de departajare (cu excepţia situaţiei de mai jos).

• Un portar care nu mai poate continua jocul înainte sau în timpul executării loviturilor de departajare poate fi înlocuit de un jucător exclus în vederea aducerii la egalitate a numărului de jucători sau, în cazul în care echipa nu şi-a epuizat numărul maxim de înlocuiri permise, de un jucător înlocuitor înscris pe foaia de joc, portarul înlocuit nemaiputând participa la meci şi neputând executa o lovitură de la 11 m.

• Dacă portarul a executat deja o lovitură de la 11 m, jucătorul care îl înlocuieşte nu poate executa o lovitură de departajare în cadrul aceleiaşi serii de lovituri.

În timpul executării loviturilor de departajare
• Numai jucătorilor desemnaţi şi oficialilor de meci li se permite să rămână pe terenul de joc.

• Toţi jucătorii desemnaţi, cu excepţia celui care execută lovitura şi celor doi portari, trebuie să rămână în interiorul cercului de la centrul terenului.

• Portarul coechipier cu jucătorul care execută lovitura trebuie să rămână pe terenul de joc, în afara suprafeţei de pedeapsă, pe linia porţii, la intersecţia acesteia cu linia de demarcaţie a suprafeţei de pedeapsă.

• Portarul poate fi înlocuit de un jucător desemnat.

• Lovitura este considerată finalizată în momentul în care mingea nu se mai mişcă, iese din joc sau arbitrul opreşte jocul în urma unei abateri; executantul loviturii nu poate juca mingea a doua oară.

• Arbitrul ţine evidenţa loviturilor.

• În cazul în care portarul comite o abatere şi, în urma acesteia, lovitura este repetată, portarul trebuie avertizat.
• Dacă executantul este sancţionat pentru o abatere comisă după ce arbitrul a semnalizat executarea loviturii, lovitura este înregistrată ca ratată, iar executantul este avertizat.
• Dacă portarul şi executantul comit o abatere în acelaşi timp:
• dacă lovitura este ratată sau apărată, aceasta este repetată, iar ambii jucători sunt avertizaţi
• dacă se înscrie un gol, acesta este anulat, lovitura fiind înregistrată ca ratată, iar executantul este avertizat.

Sub rezerva condiţiilor explicate mai jos, ambele echipe execută câte cinci lovituri

• Cele două echipe execută alternativ loviturile.

• Dacă înainte de executarea celor cinci lovituri care îi revin fiecărei echipe, una dintre ele a marcat mai multe goluri decât ar putea marca cealaltă chiar dacă ar executa toate cele cinci lovituri, nu se mai execută celelalte lovituri.

• Dacă după ce ambele echipe au executat cinci lovituri, scorul este egal, se continuă execuţia loviturilor până când o echipă a înscris cu un gol mai mult decât cealaltă din acelaşi număr de lovituri.

• Fiecare lovitură este executată de un jucător diferit, toţi jucătorii desemnaţi trebuind să execute o lovitură înainte ca unul dintre ei să poată executa o a doua lovitură.

• Principiul de mai sus se aplică pentru orice serie ulterioară de lovituri, dar echipa poate modifica ordinea executanţilor.

• Nu trebuie să se întârzie executarea loviturilor de departajare din cauza unui jucător care a ieşit de pe teren. Lovitura va fi considerată ratată (ca şi cum jucătorul respectiv nu ar fi înscris) dacă jucătorul nu revine în timp util pentru a executa lovitura.

Înlocuirile şi eliminările din timpul executării loviturilor de departajare

• Jucătorii, jucătorii înlocuitori sau jucătorii înlocuiţi pot fi avertizaţi sau eliminaţi.
• Un portar eliminat trebuie înlocuit de un jucător desemnat.
• Un jucător, cu excepţia portarului, care nu poate continua jocul, nu poate fi înlocuit.
• Arbitrul nu are dreptul să oprească definitiv meciul dacă o echipă rămâne cu mai puţin de şapte jucători.

Legea

11

Ofsaidul

1. Poziţia de ofsaid

A fi în poziţie de ofsaid nu reprezintă o abatere.

Un jucător se află în poziţie de ofsaid dacă:
• orice parte a capului, corpului sau picioarelor acestuia se află în jumătatea adversă de teren (excluzând linia mediană) şi
• orice parte a capului, corpului sau picioarelor acestuia se află mai aproape de linia porţii adverse decât mingea şi penultimul adversar.

Mâinile şi braţele tuturor jucătorilor, inclusiv ale portarilor, nu sunt luate în considerare.

Un jucător nu este în poziţie de ofsaid dacă se află pe aceeaşi linie cu:
• penultimul adversar sau
• ultimii doi adversari.

2. Situaţii considerate abateri

Un jucător care se află în poziţie de ofsaid în momentul în care mingea este jucată sau atinsă* de un coechipier este sancţionat numai când ia parte în mod activ la joc:
• intervenind în joc prin jucarea sau atingerea mingii pasate sau atinse de un coechipier sau
• intervenind asupra unui adversar:
  • împiedică un adversar să joace mingea sau să poată juca mingea prin obstrucţionarea clară a câmpului vizual al acestuia sau
  • îşi dispută mingea cu un adversar sau

*<u>*Se va lua în considerare primul punct de contact cu mingea jucată sau atinsă*</u>.

• încearcă în mod clar să joace mingea care se află <u>în apropiere</u>, iar această acţiune influenţează un adversar sau
• efectuează o acţiune evidentă care influenţează în mod clar capacitatea unui adversar de a juca mingea *sau*
• obţinând un avantaj prin jucarea mingii sau intervenţia asupra unui adversar când mingea:
• a ricoşat sau a deviat din stâlpul porţii, bara transversală, un oficial de meci sau un adversar
• a fost respinsă în mod deliberat de un adversar pentru evitarea marcării unui gol.

Dacă un jucător în poziţie de ofsaid primeşte mingea de la un adversar care joacă în mod deliberat mingea (exceptând situaţia în care adversarul respinge în mod deliberat pentru evitarea marcării unui gol), nu se consideră că a obţinut un avantaj din această poziţie.

„Respingerea” reprezintă situaţia în care un jucător opreşte sau încearcă să oprească o minge care se duce în poartă sau foarte aproape de poartă cu orice parte a corpului, cu excepţia mâinilor/braţelor (în afară de portar aflat în suprafaţa de pedeapsă).

În situaţiile în care:

• un jucător care revine din poziţie de ofsaid sau se află în poziţie de ofsaid stă în calea unui adversar şi intervine asupra înaintării adversarului către minge comite o abatere încadrabilă ca ofsaid dacă în acest mod influenţează capacitatea adversarului de a juca mingea sau de a participa la disputa pentru minge; dacă jucătorul se deplasează în calea adversarului şi împiedică înaintarea acestuia (de exemplu, blochează adversarul), abaterea trebuie sancţionată conform Legii 12

• un jucător aflat în poziţie de ofsaid se îndreaptă către minge cu intenţia de a juca mingea şi este faultat înainte de a juca sau de a încerca să joace mingea sau de a-şi disputa mingea cu un adversar, se sancţionează faultul, deoarece s-a produs înainte de a se comite ofsaid

• se comite o abatere împotriva unui jucător aflat în poziţie de ofsaid care joacă deja mingea sau încearcă să joace mingea sau îşi dispută mingea cu un adversar, este sancţionat ofsaidul, deoarece s-a produs înainte de a se comite faultul.

3. Situaţii neconsiderate abateri

Poziţia de ofsaid nu este considerată abatere dacă jucătorul primeşte mingea direct:
• dintr-o lovitură de poartă
• dintr-o aruncare de la margine
• dintr-o lovitură de colţ.

4. Abateri şi sancţiuni

Dacă are loc o abatere încadrabilă ca ofsaid, arbitrul acordă o lovitură liberă indirectă din locul unde s-a produs abaterea, inclusiv dacă aceasta a avut loc în propria jumătate de teren a jucătorului respectiv.

Un jucător al echipei în apărare care iese de pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului va fi considerat, atunci când se analizează o situaţie de ofsaid, ca aflându-se pe linia de poartă sau pe linia de margine până la următoarea oprire a jocului sau până când echipa aflată în apărare trimite mingea către linia mediană şi aceasta se află în afara suprafeţei de pedeapsă proprii. Dacă jucătorul a părăsit terenul de joc în mod deliberat, acesta trebuie avertizat la prima ieşire a mingii din joc.

Un jucător al echipei în atac poate păşi sau rămâne în afara terenul de joc pentru a nu participa activ la joc. Dacă jucătorul reintră pe la linia de poartă şi participă activ la joc înainte de prima oprire a jocului sau înainte ca echipa în apărare să trimită mingea către linia mediană şi aceasta să se afle în afara suprafeţei de pedeapsă a acesteia, atunci când se analizează o situaţie de ofsaid, se va considera că jucătorul este poziţionat pe linia de poartă. Un jucător care iese în mod deliberat de pe terenul de joc şi apoi reintră pe teren fără permisiunea arbitrului şi nu este sancţionat pentru ofsaid şi obţine un avantaj trebuie sancţionat.

Dacă un jucător în atac rămâne nemişcat între stâlpii porţii şi în interiorul acesteia în momentul în care mingea intră în poartă, golul trebuie acordat cu excepţia cazului în care jucătorul comite o abatere încadrabilă ca ofsaid sau o abatere care intră sub incidenţa Legii 12, situaţie în care jocul este reluat cu lovitură liberă indirectă sau lovitură liberă directă.

Legea

12

Faulturi şi comportament nesportiv

Loviturile directe şi indirecte, precum şi loviturile de pedeapsă pot fi acordate doar pentru abateri comise când mingea este în joc.

1. Lovitura liberă directă

Se acordă o lovitură liberă directă când arbitrul consideră că un jucător a comis una din următoarele abateri împotriva unui adversar din neglijenţă sau imprudenţă sau utilizând forţă excesivă:
• atacă adversarul
• sare la adversar
• loveşte sau încearcă să lovească adversarul cu piciorul
• împinge adversarul
• loveşte sau încearcă să lovească adversarul (inclusiv cu capul)
• atacă prin alunecare sau atacă un adversar
• pune piedică sau încearcă să pună piedică adversarului.

În caz de contact fizic, abaterea este sancţionată cu lovitură liberă directă sau cu lovitură de pedeapsă.

• „Neglijenţă” se referă la faptul că jucătorul manifestă lipsă de atenţie sau de grijă în timpul disputării mingii sau acţionează fără precauţie. Nu este necesară aplicarea unei sancţiuni disciplinare.
• „Imprudenţă” se referă la faptul că jucătorul nu ţine cont de pericolul pe care îl reprezintă acţiunea sa pentru adversar sau de consecinţele acesteia asupra adversarului. Se sancţionează cu avertisment.
• „Utilizarea forţei excesive” se referă la faptul că jucătorul depăşeşte limita necesară a folosirii forţei şi/sau pune în pericol integritatea corporală a adversarului. Se sancţionează cu eliminare.

Se acordă o lovitură liberă directă dacă un jucător comite una din următoarele abateri:
• joacă în mod deliberat mingea cu mâna (cu excepţia portarului în suprafaţa proprie de pedeapsă)
• ţine un adversar
• împiedică înaintarea unui adversar prin contact fizic
• muşcă sau scuipă pe cineva
• aruncă un obiect spre minge, un adversar sau un oficial de meci sau atinge mingea cu un obiect ţinut în mână.

A se vedea şi abaterile prevăzute de Legea 03.

Jucarea mingii cu mâna

Jucarea mingii cu mâna (henţ) reprezintă o acţiune deliberată a unui jucător de a atinge mingea cu mâna sau cu braţul.

Se va ţine cont de următoarele elemente:
• mişcarea mâinii către minge (nu a mingii către mână)
• distanţa dintre adversar şi minge (jucătorul poate fi luat prin surprindere de minge)
• poziţia mâinii nu presupune neapărat comiterea unei abateri.

Portarul se supune aceloraşi restricţii referitoare la jucarea mingii cu mâna ca şi ceilalţi jucători atunci când se află în afara suprafeţei de pedeapsă. În interiorul suprafeţei de pedeapsă, portarul nu se poate face vinovat de comiterea unei abateri cauzate de jucarea mingii cu mâna, care se sancţionează cu lovitură liberă directă sau cu o măsură conexă, dar se poate face vinovat de o abatere cauzată de jucarea mingii cu mâna, care se sancţionează cu lovitură liberă indirectă.

2. Lovitura liberă indirectă

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător:
• joacă periculos
• împiedică înaintarea unui adversar, fără a avea contact fizic cu acesta
• protestează folosind un limbaj şi/sau gesturi agresive, ofensatoare sau ireverenţioase sau comite alte abateri de limbaj
• împiedică portarul să dea drumul mingii din mâini sau loveşte sau încearcă să lovească mingea atunci când portarul se pregăteşte să dea drumul mingii
• comite orice altă abatere care nu este stipulată în Legile Jocului în urma căruia jocul este oprit pentru avertizarea sau eliminarea unui jucător.

Se acordă lovitură liberă indirectă dacă portarul comite una din abaterile de mai jos în interiorul suprafeţei de pedeapsă proprii:
• se află în posesia mingii şi ţine mingea în mâini mai mult de şase secunde înainte de a-i da drumul
• atinge mingea cu mâinile după ce:
  • i-a dat drumul şi înainte de a fi atinsă de alt jucător
  • i-a fost trimisă intenţionat cu piciorul de un coechipier
  • a primit-o direct dintr-o aruncare de la margine efectuată de un coechipier.

Se consideră că portarul este în posesia mingii când:
• mingea se află în mâinile sale sau între mână şi o altă suprafaţă (de exemplu, sol, propriul corp) sau când atinge mingea cu orice parte a mâinilor sau braţelor, în afară de cazul în care aceasta îl loveşte sau când o respinge
• ţine mingea cu mâna larg deschisă
• bate mingea de pământ sau o aruncă în aer.

Un portar nu poate fi atacat de un adversar când se află în posesia mingii.

Jocul periculos

Jocul periculos reprezintă orice acțiune a unui jucător care, în timp ce încearcă să joace mingea, riscă să accidenteze pe cineva (inclusiv pe el însuşi). Printre situaţiile de joc periculos se numără împiedicarea unui adversar aflat în apropiere să joace mingea, acestuia fiindu-i teamă de accidentare.

Foarfeca sau bicicleta sunt permise dacă nu prezintă pericol pentru adversar.

Împiedicarea înaintării unui adversar fără contact fizic
Împiedicarea înaintării unui adversar înseamnă ieşirea în calea unui adversar pentru a-l obstrucţiona, bloca, încetini sau forţa să îşi schimbe direcţia când mingea nu este la distanţă de joc de niciunul dintre jucători.

Toţi jucătorii au dreptul de a ocupa o poziţie pe teren; a sta în calea adversarului nu este acelaşi lucru cu a ieşi în calea acestuia.
Un jucător poate proteja mingea, poziţionându-se între un adversar şi minge dacă mingea se află la distanţa de joc, iar adversarul nu este ţinut cu braţele sau corpul. Dacă mingea se află la distanţa de joc, jucătorul poate fi atacat regulamentar de un adversar.

3. Sancţiuni disciplinare

Arbitrul este abilitat să ia măsuri disciplinare de la intrarea pe terenul de joc pentru inspecţia de dinaintea meciului şi până la părăsirea acestuia după sfârşitul meciului (inclusiv loviturile de departajare de la 11 m).

Dacă, înainte de intrarea pe terenul de joc la începutul meciului, un jucător comite o abatere care se sancţionează cu eliminare, arbitrul este abilitat să interzică jucătorului să ia parte la meci (a se vedea Legea 3.6); arbitrul va raporta orice altă abatere.

Un jucător care comite o abatere care se sancţionează cu avertisment sau eliminare, pe terenul de joc sau în afara acestuia, împotriva unui adversar, coechipier, oficial de meci sau orice altă persoană sau nu respectă Legile Jocului, va fi sancţionat în funcţie de abaterea comisă.

Cartonaşul galben indică un avertisment, iar cartonaşul roşu o eliminare.

Cartonaşul roşu sau galben nu poate fi arătat decât unui jucător, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit.

Întârzierea reluării jocului pentru arătarea unui cartonaş
Dacă arbitrul decide avertizarea sau eliminarea unui jucător, jocul nu trebuie reluat înainte de a fi aplicată.

Avantajul

Dacă arbitrul acordă avantaj în cazul comiterii unei abateri care ar fi sancţionată cu avertisment/eliminare, dacă jocul ar fi fost oprit, avertismentul/eliminarea respectiv(ă) trebuie acordat(ă) la următoarea ieşire a mingii din joc, în afară de cazul în care este vorba de împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol, situaţie în care jucătorul este avertizat pentru comportament nesportiv.

Regula avantajului nu trebuie aplicată în cazuri de fault grosolan, comportament violent sau în cazul comiterii unei a doua abateri pasibile de avertisment, decât dacă există o ocazie clară de înscriere a unui gol. Arbitrul trebuie să elimine jucătorul la prima ieşire a mingii din joc, dar dacă jucătorul joacă mingea sau îşi dispută mingea cu adversarul/intervine asupra acestuia, arbitrul trebuie să oprească jocul, să elimine jucătorul şi să dispună reluarea jocului prin lovitură liberă indirectă, în afară de cazul în care jucătorul a comis o abatere mai gravă.

Dacă un jucător din apărare începe să ţină un jucător aflat în atac în afara suprafeţei de pedeapsă şi continuă să-l ţină şi în interiorul suprafeţei de pedeapsă, arbitrul trebuie să acorde lovitură de pedeapsă.

Abateri sancţionate cu avertisment

Un jucător este avertizat dacă se face vinovat de una din următoarele abateri:
• întârzie reluarea jocului
• protestează verbal sau prin gesturi
• intră, reintră sau iese în mod deliberat de pe terenul de joc, fără permisiunea arbitrului
• nu respectă distanţa regulamentară la reluarea jocului printr-o lovitură de colţ, lovitură liberă sau aruncare de la margine
• comite în mod repetat abateri („în mod repetat” nu implică o limită cu privire la numărul sau tipul abaterilor)
• dă dovadă de comportament nesportiv
• intră în zona de analiză video pentru arbitru
• uzează excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecran TV).

Un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este avertizat dacă se face vinovat de una din următoarele abateri:
• întârzie reluarea jocului
• protestează verbal sau prin gesturi
• intră sau reintră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului
• dă dovadă de comportament nesportiv
• intră în zona de analiză video pentru arbitru
• uzează excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecran TV).

În cazul în care se comit două abateri distincte sancţionate cu avertisment (chiar dacă la foarte scurt timp una după alta), se vor da două avertismente; de exemplu, dacă un jucător intră pe teren fără permisiune şi comite un atac imprudent prin alunecare sau opreşte un atac promiţător prin fault/jucarea mingii cu mâna etc.

Avertisment pentru comportament nesportiv

Un jucător trebuie avertizat pentru comportament nesportiv în diverse situaţii, precum:
• încearcă să ducă în eroare arbitrul, de exemplu, simulând accidentarea sau pretinzând că a fost faultat (simulare)
• îşi schimbă postul cu portarul în timpul jocului sau fără permisiunea arbitrului
• comite cu imprudenţă o abatere pasibilă de sancţionare cu lovitură liberă directă
• joacă mingea cu mâna cu scopul de a interveni într-un atac promiţător sau de a-l opri
• comite un fault pentru a interveni într-un atac promiţător sau a-l opri, în afară de cazul în care arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă pentru o abatere comisă ca urmare a unei încercări de jucare a mingii
• împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către adversar, comiţând o abatere ca urmare a unei încercări de a juca mingea, iar arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă
• joacă mingea cu mâna, încercând să marcheze un gol (indiferent dacă reuşeşte sau nu) sau încercând, fără a reuşi, să împiedice înscrierea unui gol
• trasează marcaje neautorizate pe terenul de joc
• joacă mingea în timp ce iese de pe terenul de joc, după ce a primit permisiunea de a părăsi terenul
• manifestă lipsă de respect pentru joc
• foloseşte o strategie deliberată de pasare a mingii (inclusiv din lovitură liberă) către portar cu capul, pieptul, genunchiul etc., cu scopul de a eluda această Lege, indiferent dacă portarul atinge sau nu mingea cu mâinile
• distrage verbal atenţia adversarului în timpul jocului sau la reluarea acestuia.

Manifestări de bucurie la înscrierea unui gol

Jucătorii îşi pot exprima bucuria la înscrierea unui gol, dar nu sunt permise manifestările excesive; nu sunt încurajate manifestările regizate, acestea netrebuind să cauzeze pierderea excesivă a timpului.

Părăsirea terenului de joc pentru manifestarea bucuriei înscrierii unui gol nu reprezintă o abatere pasibilă de sancţionarea cu avertisment, dar jucătorii trebuie să revină pe teren cât mai repede.
Un jucător trebuie avertizat dacă:
• escaladează gardul care împrejmuieşte terenul şi/sau se apropie de spectatori într-un mod care creează probleme de siguranţă şi/sau securitate
• face gesturi sau întreprinde acţiuni provocatoare, persiflante sau instigatoare
• îşi acoperă capul sau faţa cu o mască sau cu un obiect similar
• îşi scoate tricoul sau îşi acoperă capul cu tricoul.

Întârzierea reluării jocului

Arbitrii trebuie să avertizeze jucătorii care întârzie reluarea jocului prin practici, precum cele de mai jos:
• simulează intenţia de a efectua o aruncare de la margine, dar renunţă brusc şi lasă un coechipier să efectueze aruncarea
• întârzie părăsirea terenului în momentul în care sunt înlocuiţi
• întârzie în mod excesiv reluarea jocului
• lovesc mingea pentru a o îndepărta sau o iau cu ei sau provoacă o confruntare prin atingerea deliberată a mingii după ce arbitrul a oprit jocul
• execută o lovitură liberă dintr-un alt loc pentru a forţa repetarea acesteia.

Abateri sancţionate cu eliminare

Un jucător, un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este eliminat din joc dacă se face vinovat de una din următoarele abateri:
• împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol a echipei adverse, jucând în mod deliberat mingea cu mâna (cu excepţia portarului aflat în propria suprafaţă de pedeapsă)
• împiedică un adversar să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către un adversar a cărui direcţie generală de deplasare este către poarta jucătorului vinovat, prin comiterea unei abateri care se sancţionează cu lovitură liberă (în afară de cazul în care se aplică prevederile secţiunii următoare)
• comite un fault grosolan
• muşcă sau scuipă pe cineva
• are un comportament violent
• foloseşte un limbaj şi/sau gesturi agresive, ofensatoare sau ireverenţioase
• primeşte un al doilea avertisment în acelaşi meci
• intră în studioul de analiză video.

Un jucător, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit care a fost eliminat trebuie să părăsească zona din proximitatea terenului de joc, precum şi suprafaţa tehnică.

Împiedicarea înscrierii unui gol sau a unei ocazii clare de înscriere a unui gol

Atunci când un jucător împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol a echipei adverse prin jucarea deliberată a mingii cu mâna, jucătorul respectiv este eliminat indiferent de locul unde are loc abaterea.

Atunci când un jucător comite o abatere împotriva unui adversar în propria suprafaţă de pedeapsă, împiedicând astfel o ocazie clară de înscriere a unui gol pentru adversar, iar arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă, jucătorul vinovat este avertizat dacă abaterea este comisă ca urmare a unei încercări de a juca mingea; în toate celelalte situaţii (de exemplu, ţinere, tragere, împingere a adversarului, imposibilitatea de a juca mingea etc.), jucătorul vinovat trebuie eliminat.

Un jucător, jucător eliminat, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit care intră pe terenul de joc fără permisiunea necesară din partea arbitrului şi intervine în joc sau asupra unui adversar, împiedicând echipa adversă să înscrie un gol sau împiedicând o ocazie clară de înscriere a unui gol de către echipa adversă comite o abatere care se sancţionează cu eliminare.

Se va ţine cont de următoarele elemente:
• distanţa dintre locul unde este comisă abaterea şi poartă
• direcţia generală a jocului
• posibilitatea de a păstra sau recupera mingea
• poziţia şi numărul apărătorilor.

Fault grosolan

Un atac prin alunecare sau un mod de disputare a mingii care pune în pericol integritatea corporală a unui adversar sau care utilizează forţă excesivă sau brutalitate trebuie sancţionat ca fault grosolan.

Un jucător care loveşte un adversar în momentul disputării mingii din faţă, din lateral sau din spate, cu unul sau ambele picioare, făcând uz de forţă excesivă sau punând în pericol integritatea corporală a adversarului, se face vinovat de fault grosolan.

Comportament violent

Comportamentul violent se referă la situaţiile în care un jucător utilizează sau încearcă să utilizeze forţă excesivă sau brutalitate împotriva unui adversar fără a disputa mingea sau împotriva unui coechipier, oficial al echipei, oficial de meci, spectator sau orice altă persoană, indiferent dacă a avut loc sau nu un contact fizic.

De asemenea, un jucător care nu participă la disputarea mingii şi loveşte în mod deliberat un adversar sau orice altă persoană în cap sau în faţă cu mâna sau cu braţul se face vinovat de comportament violent, în afară de cazul în care forţa loviturii este neglijabilă.

Abateri care implică aruncarea unui obiect (sau a mingii)

În toate cazurile, arbitrul va lua măsura disciplinară corespunzătoare:

• imprudenţă – jucătorul vinovat este avertizat pentru comportament nesportiv
• utilizarea forţei excesive – jucătorul vinovat este eliminat pentru comportament violent.

4. Reluarea jocului după faulturi şi comportament nesportiv

• Dacă mingea este afară din joc, jocul este reluat în conformitate cu decizia anterioară.
• Dacă mingea este în joc şi un jucător comite o abatere pe terenul de joc împotriva:

• unui adversar - lovitură liberă indirectă sau directă sau lovitură de pedeapsă
• unui coechipier, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat, oficial al echipei sau oficial de meci - lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă
• orice altă persoană – minge de arbitru.

• Dacă, în timp ce mingea este în joc:

• un jucător comite o abatere împotriva unui oficial de meci sau împotriva unui jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat al echipei adverse sau împotriva unui oficial al echipei adverse în afara terenului de joc sau
• un jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat sau un oficial al echipei comite o abatere împotriva unui jucător al echipei adverse sau împotriva unui oficial de meci sau intervine asupra unuia dintre aceştia în afara terenului de joc, jocul este reluat cu o lovitură liberă de pe linia terenului, din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a produs abaterea/intervenţia; se acordă lovitură de pedeapsă dacă abaterea este pasibilă de sancţionarea cu lovitură liberă directă, în cazul în care locul unde a fost comisă abaterea se află în interiorul suprafeţei de pedeapsă a echipei jucătorului vinovat.

Dacă un jucător aflat pe terenul de joc sau în afara acestuia aruncă un obiect (inclusiv mingea) spre un jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat al echipei adverse sau spre un oficial al echipei adverse, oficial de meci sau spre minge, jocul se reia cu o lovitură liberă directă din locul în care obiectul a lovit sau ar fi putut lovi persoana sau mingea. Dacă acest loc este în afara terenului de joc, lovitura liberă va fi executată din punctul cel mai apropiat de pe linia terenului; se acordă o lovitură de pedeapsă dacă locul respectiv se află în interiorul suprafeţei de pedeapsă a echipei jucătorului vinovat.

În cazul comiterii unei abateri în afara terenului de joc împotriva unui jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau oficial al propriei echipe, jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă de pe linia terenului cea mai apropiată de locul unde a fost comisă abaterea.

În cazul în care un jucător atinge mingea cu un obiect pe care îl ţine în mână (gheată, apărătoare de tibie etc.), jocul se reia cu lovitură liberă directă (sau cu lovitură de pedeapsă).

Dacă un jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat sau un jucător aflat temporar în afara terenului de joc sau un oficial al echipei aruncă sau loveşte cu piciorul un obiect, proiectându-l pe terenul de joc, iar acesta intervine în joc sau asupra unui adversar sau oficial de meci, jocul este reluat cu o lovitură liberă directă (sau lovitură de pedeapsă) din locul în care obiectul a intervenit în joc sau unde a lovit sau ar fi putut lovi adversarul, oficialul de meci sau mingea.

Legea

13

Loviturile libere

1. Tipuri de lovituri libere

Loviturile libere directe şi indirecte se acordă echipei adverse jucătorului, jucătorului înlocuitor, jucătorului înlocuit sau eliminat sau oficialului echipei care se face vinovat de o abatere.

Semnalul pentru lovitura liberă indirectă

Arbitrul semnalizează acordarea unei lovituri libere indirecte prin ridicarea braţului deasupra capului; semnalul este menţinut până în momentul în care lovitura este executată, iar mingea atinge alt jucător sau iese din joc.

O lovitură liberă indirectă trebuie să fie repetată dacă arbitrul nu semnalizează că lovitura respectivă este o lovitură indirectă, iar mingea este trimisă direct în poartă.

Mingea intră în poartă

• Dacă, dintr-o lovitură liberă directă, mingea intră direct în poarta adversă, se acordă gol.
• Dacă, dintr-o lovitură liberă indirectă, mingea intră direct în poarta adversă, se acordă lovitură de poartă.
• Dacă, dintr-o lovitură liberă directă sau indirectă, mingea intră în poarta proprie, se acordă lovitură de colţ.

2. Procedura

Toate loviturile libere sunt executate din locul unde s-a produs abaterea, cu următoarele excepţii:
• Loviturile libere indirecte acordate echipei în atac pentru o abatere produsă în suprafaţa de poartă a echipei adverse sunt executate din punctul cel mai apropiat de pe linia suprafeţei de poartă paralelă cu linia porţii.
• Loviturile libere acordate echipei în apărare în propria suprafaţă de poartă pot fi executate din orice punct al acesteia.
• Loviturile libere pentru abateri care implică intrarea, reintrarea sau ieşirea unui jucător de pe terenul de joc fără permisiune sunt executate din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului. Cu toate acestea, dacă un jucător iese de pe terenul de joc în cadrul unei acţiuni de joc şi comite o abatere împotriva altui jucător, jocul este reluat cu o lovitură liberă de pe linia terenului cea mai apropiată de locul unde a avut loc abaterea; pentru abateri sancţionate cu lovitură liberă directă, se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeţei de pedeapsă a jucătorului vinovat.
• Legile Jocului prevăd alt loc de unde se execută lovitura (a se vedea Legile 03, 11, 12).

Mingea:

• trebuie să fie statică, iar executantul nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător
• este considerată în joc atunci când este lovită şi se mişcă în mod clar, în afară de cazul în care se acordă o lovitură liberă echipei în apărare în propria suprafaţă de pedeapsă, situaţie în care mingea este considerată în joc în momentul în care este trimisă direct în afara suprafeţei de pedeapsă.

Până când mingea este în joc, toţi adversarii trebuie să rămână:
• la minimum 9,15 m (10 yds) de minge, în afară de cazul în care se află pe propria linie de poartă, între stâlpii porţii
• în afara suprafeţei de pedeapsă pentru loviturile libere acordate în interiorul suprafeţei de pedeapsă a echipei adverse.

O lovitură liberă poate fi executată prin ridicarea mingii cu un picior sau cu ambele picioare simultan.

Executarea unei fente, constând în simularea executării unei lovituri libere pentru a deruta adversarii, este permisă, făcând parte din jocul de fotbal.

Dacă un jucător care execută corect o lovitură liberă trimite în mod deliberat mingea într-un adversar cu intenţia de a rejuca mingea, dar nu face acest lucru într-un mod neglijent sau imprudent sau folosind forţă excesivă, arbitrul lasă jocul să continue.

3. Abateri şi sancţiuni

Dacă, la execuţia unei lovituri libere, un adversar este la o distanţă mai mică de minge decât distanţa regulamentară, lovitura este repetată, în afară de cazul în care poate fi aplicată regula avantajului; dar, dacă un jucător execută rapid lovitura liberă şi un adversar care se află la o distanţă mai mică de 9,15 m (10 yds) de minge o interceptează, arbitrul lasă jocul să continue. Cu toate acestea, un adversar care împiedică în mod deliberat executarea rapidă a unei lovituri libere trebuie să fie avertizat pentru întârzierea reluării jocului.

Dacă, atunci când echipa în apărare execută o lovitură liberă din propria suprafaţă de pedeapsă, în interiorul acesteia se află adversari care nu au avut timp să o părăsească, arbitrul lasă jocul să continue. Dacă un adversar care se află în suprafaţa de pedeapsă în momentul executării loviturii libere sau care pătrunde în suprafaţa de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc, atinge mingea sau participă la disputa pentru minge înainte ca aceasta să atingă un alt jucător, lovitura liberă trebuie repetată.

Dacă, atunci când se execută o lovitură liberă de echipa în apărare în propria suprafaţă de pedeapsă, mingea nu este trimisă direct în afara suprafeţei de pedeapsă, lovitura liberă trebuie repetată.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă o lovitură liberă indirectă. Dacă executantul atinge în mod deliberat mingea cu mâna:
• se acordă o lovitură liberă directă
• se acordă o lovitură de pedeapsă, dacă abaterea a avut loc în interiorul suprafeţei de pedeapsă a echipei executantului, în afară de cazul în care executantul este portarul, situaţie în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Legea

14

Lovitura de pedeapsă

Lovitura de pedeapsă (penalti) se acordă dacă un jucător comite o abatere pasibilă de sancţionare cu lovitură liberă directă în propria suprafaţă de pedeapsă sau în afara terenului de joc, în cadrul jocului, conform prevederilor Legilor 12 şi 13.

Dintr-o lovitură de pedeapsă se poate înscrie direct gol.

1. Procedura

Mingea trebuie să fie statică pe punctul de pedeapsă.

Jucătorul care execută lovitura de pedeapsă trebuie să fie clar identificat.

Portarul echipei în apărare trebuie să rămână pe linia porţii, cu faţa la executant, între stâlpii porţii, până la lovirea mingii.

Ceilalţi jucători, cu excepţia executantului şi a portarului trebuie să se afle:

- la o distanţă de minimum 9,15 m (10 yds) faţă de punctul de pedeapsă
- în spatele punctului de pedeapsă
- în interiorul terenului de joc
- în afara suprafeţei de pedeapsă.

După ce toţi jucătorii s-au poziţionat pe teren în conformitate cu această Lege, arbitrul dă semnalul de executare a loviturii de pedeapsă.

Jucătorul care execută lovitura de pedeapsă trebuie să trimită mingea spre înainte; se permite lovirea mingii cu călcâiul atât timp cât mingea se mişcă spre înainte.

Se consideră că mingea este în joc în momentul în care este lovită şi se mişcă în mod clar.

Executantul nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.

Lovitura de pedeapsă este considerată finalizată în momentul în care mingea nu se mai mişcă, iese din joc sau arbitrul opreşte jocul în urma unei abateri.

Pentru executarea şi finalizarea unei lovituri de pedeapsă, este permisă prelungirea timpului de joc la sfârşitul fiecărei reprize sau reprize de prelungiri. La prelungirea timpului de joc, lovitura de pedeapsă este considerată finalizată în momentul în care, după executarea loviturii, mingea nu se mai mişcă, iese din joc, este jucată de un alt jucător (inclusiv executantul), cu excepţia portarului echipei în apărare sau arbitrul opreşte jocul în urma unei abateri comise de executant sau de echipa executantului. În cazul în care un jucător al echipei în apărare (inclusiv portarul) comite o abatere, iar lovitura de pedeapsă este ratată/apărată, aceasta va fi repetată.

2. Abateri şi sancţiuni

După ce arbitrul a dat semnalul de executare a unei lovituri de pedeapsă, aceasta trebuie executată. Dacă, înainte ca mingea să fie în joc, se produce una din următoarele situaţii:

• jucătorul care execută lovitura de pedeapsă sau un coechipier al acestuia comite o abatere:
• dacă mingea intră în poartă, se repetă lovitura
• dacă mingea nu intră în poartă, arbitrul opreşte jocul, dispunând reluarea acestuia cu o lovitură liberă indirectă,

• cu excepţia situaţiilor de mai jos, când jocul este oprit, fiind apoi reluat cu o lovitură liberă indirectă, indiferent dacă a fost înscris sau nu un gol:
• lovitura de pedeapsă este executată spre înapoi
• lovitura este executată de un coechipier al executantului identificat; arbitrul avertizează jucătorul care a executat lovitura
• executantul face o fentă, simulând că lovește mingea, după încheierea alergării (executarea unei fente în timpul alergării este permisă); arbitrul avertizează executantul

• portarul sau unul din coechipierii acestuia comite o abatere:
• dacă mingea intră în poartă, se acordă gol
• dacă mingea nu intră în poartă, se repetă lovitura; portarul este avertizat dacă el este responsabil de comiterea abaterii

•jucători din ambele echipe comit o abatere în raport cu Legile Jocului, se repetă lovitura, în afară de cazul în care un jucător comite o abatere mai gravă (de exemplu, fentă neregulamentară); dacă portarul și executantul comit o abatere în același timp:
• dacă lovitura este ratată sau apărată, se repetă lovitura, iar ambii jucători sunt avertizaţi
• dacă se înscrie un gol, acesta este anulat, executantul este avertizat, iar jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare.

Dacă, după executarea loviturii de pedeapsă:
• executantul atinge mingea din nou, înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător:
• se acordă o lovitură liberă indirectă (sau o lovitură liberă directă pentru jucarea deliberată a mingii cu mâna)

•mingea este atinsă de o persoană străină în timp ce se mişcă spre înainte:
• se repetă lovitura, în afară de cazul în care mingea se îndreaptă spre poartă, intervenţia neîmpiedicând portarul sau un jucător al echipei în apărare să joace mingea, situaţie în care se acordă gol dacă mingea intră în poartă (chiar şi în cazul contactului cu mingea), cu excepţia situaţiei în care mingea intră în poarta adversă.

•mingea revine în terenul de joc, ricoșând din portar, bara transversală sau stâlpii porţii şi apoi este atinsă de o persoană străină:
• arbitrul opreşte jocul
• jocul se reia cu o minge de arbitru din locul unde se afla când a fost atinsă de persoana străină.

3. Tabel sintetic

	Rezultatul loviturii de pedeapsă	
	Este gol	**Nu este gol**
Intrare în suprafaţa de pedeapsă a unui jucător al echipei în atac	Repetarea loviturii de pedeapsă	Lovitură liberă indirectă
Intrare în suprafaţa de pedeapsă a unui jucător al echipei în apărare	Gol acordat	Repetarea loviturii de pedeapsă
Abatere comisă de portar	Gol acordat	Repetarea loviturii de pedeapsă şi avertisment pentru portar
Minge trimisă spre înapoi	Lovitură liberă indirectă	Lovitură liberă indirectă
Fentă neregulamentară	Lovitură liberă indirectă şi avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă şi avertisment pentru executant
Lovitură executată de un coechipier	Lovitură liberă indirectă şi avertisment pentru coechipierul care execută	Lovitură liberă indirectă şi avertisment pentru coechipierul care execută
Abatere comisă de portar şi de executant în acelaşi timp	Lovitură liberă indirectă şi avertisment pentru executant	Repetarea loviturii şi avertisment pentru executant şi pentru portar

Legea

15

Aruncarea de la margine

Aruncarea de la margine se acordă echipei adverse jucătorului care a atins ultimul mingea, când mingea depăşeşte în întregime linia de margine, pe sol sau în aer.

Nu se poate înscrie gol direct dintr-o aruncare de la margine:
• Dacă mingea intră în poarta adversă – se acordă lovitură de poartă.
• Dacă mingea intră în poarta echipei care aruncă de la margine – se acordă lovitură de colţ.

1. Procedura

La momentul aruncării mingii de la margine, executantul trebuie:
• să stea în picioare cu faţa către terenul de joc
• să aibă, cel puţin parţial, ambele picioare pe linia de margine sau în afara acesteia
• să arunce mingea cu ambele mâini din spate şi pe deasupra capului din locul în care mingea a ieşit de pe terenul de joc.

Toţi adversarii trebuie să fie poziţionaţi la o distanţă de minimum 2 m (2 yds) de locul de unde se execută aruncarea de la margine.

Se consideră că mingea este în joc în momentul în care aceasta intră pe teren. Dacă mingea atinge solul înainte de a intra pe teren, aruncarea de la margine este repetată de aceeaşi echipă, din acelaşi loc. Dacă aruncarea de la margine nu este executată corect, va fi repetată de echipa adversă.

Dacă un jucător care execută corect o aruncare de la margine trimite în mod deliberat mingea într-un adversar cu intenţia de a rejuca mingea, dar nu face acest lucru într-un mod neglijent sau imprudent sau folosind forţă excesivă, arbitrul lasă jocul să continue.

Executantul aruncării de la margine nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.

2. Abateri şi sancţiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă o lovitură liberă indirectă; dacă executantul atinge în mod deliberat mingea cu mâna:

• se acordă o lovitură liberă directă
• se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeţei de pedeapsă a echipei executantului, în afară de cazul în care mingea a fost jucată cu mâna de portarul echipei în apărare, situaţie în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Un adversar care, în mod incorect, distrage sau obstrucţionează executantul loviturii de la margine (inclusiv prin poziţionarea la o distanţă mai mică de 2 m (2 yds) de locul aruncării de la margine), va fi avertizat pentru comportament nesportiv, iar dacă aruncarea de la margine a fost executată, se va acorda lovitură liberă indirectă.

Pentru orice altă abatere de la această Lege, aruncarea de la margine va fi executată de un jucător al echipei adverse.

Legea

16

Lovitura de poartă

Lovitura de poartă se acordă când mingea depăşeşte în întregime linia de poartă, pe sol sau în aer, fără să se marcheze gol, iar ultimul jucător care o atinge este un jucător al echipei în atac.

Dintr-o lovitură de poartă, se poate înscrie direct gol, dar numai împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta echipei executantului, se acordă lovitură de colţ în favoarea echipei adverse, dacă mingea a ieşit din suprafaţa de pedeapsă.

1. Procedura

• Mingea trebuie să fie statică, fiind lovită cu piciorul din orice punct al suprafeţei de poartă de un jucător al echipei în apărare.
• Se consideră că mingea este în joc în momentul în care iese din suprafaţa de pedeapsă.
• Jucătorii echipei adverse trebuie să rămână în afara suprafeţei de pedeapsă până când mingea este în joc.

2. Abateri şi sancţiuni

Dacă mingea nu iese din suprafaţa de pedeapsă sau este atinsă de un jucător înainte să iasă din suprafaţa de pedeapsă, se repetă lovitura.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă; dacă executantul atinge în mod deliberat mingea cu mâna:
• se acordă o lovitură liberă directă
• se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeţei de pedeapsă a echipei executantului în afară de cazul în care executantul este portarul, situaţie în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Dacă un jucător al echipei adverse care se află în suprafaţa de pedeapsă în momentul executării loviturii de poartă sau care intră în suprafaţa de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc, atinge mingea sau participă la disputa pentru minge înainte ca aceasta să atingă un alt jucător, se repetă lovitura de poartă.

Dacă un jucător intră în suprafaţa de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc şi faultează sau este faultat de un adversar, se repetă lovitura de poartă, iar jucătorul vinovat poate fi avertizat sau eliminat, în funcţie de abatere.

Pentru orice abatere de la această Lege, se repetă lovitura de poartă.

Legea

17

Lovitura de colţ

Lovitura de colţ (corner) se acordă când mingea depăşeşte în întregime linia de poartă, pe sol sau în aer, fără să se marcheze gol, iar ultimul jucător care o atinge este un jucător al echipei în apărare.

Dintr-o lovitură de colţ, se poate înscrie direct gol, dar numai împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta echipei executantului, se acordă lovitură de colţ în favoarea echipei adverse.

1. Procedura

• Mingea trebuie aşezată în suprafaţa de colţ cea mai apropiată de locul în care aceasta a depăşit linia de poartă.
• Mingea trebuie să fie statică, fiind lovită cu piciorul de un jucător al echipei în atac.
• Se consideră că mingea este în joc în momentul în care este lovită şi se mişcă în mod clar; nu este nevoie să iasă din suprafaţa de colţ.
• Steagul de la colţul terenului nu trebuie îndepărtat.
• Jucătorii echipei adverse trebuie să rămână la o distanţă de minimum 9,15 m (10 yds) de arcul de colţ înainte ca mingea să fie în joc.

2. Abateri şi sancţiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă o lovitură liberă indirectă; dacă executantul atinge în mod deliberat mingea cu mâna:
• se acordă o lovitură liberă directă
• se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea a avut loc în interiorul suprafeţei de pedeapsă a echipei executantului, în afară de cazul în care executantul este portarul, situaţie în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Dacă un jucător care execută corect o lovitură de colţ trimite în mod deliberat mingea într-un adversar cu intenţia de a rejuca mingea, dar nu face acest lucru într-un mod neglijent sau imprudent sau folosind forţă excesivă, arbitrul lasă jocul să continue

Pentru orice abatere de la această Lege, se repetă lovitura de colţ.

Protocolul privind asistenţa video la arbitraj (VAR)

Protocolul - principii, aspecte practice şi proceduri

Protocolul VAR încearcă să respecte cât mai mult posibil principiile şi filozofia Legilor Jocului.

Folosirea asistenţei video la arbitraj (VAR) este permisă numai în cazul în care organizatorul meciului/competiţiei îndeplineşte toate cerinţele privind Protocolul VAR şi implementarea acestuia (conform manualului VAR) şi a primit acordul scris al IFAB şi FIFA.

Principii

Folosirea asistenţei video la arbitraj în meciurile de fotbal are la bază anumite principii care trebuie respectate integral în toate meciurile la care se utilizează acest sistem.

1. Un arbitru asistent pentru analiză video (VAR) este un oficial de meci care are acces în mod independent la filmarea meciului şi care poate ajuta arbitrul numai în cazul unei „**erori clare şi evidente**" sau al „**neobservării unui incident grav**" în legătură cu:

a. validarea sau nu a unui gol
b. acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă
c. sancţionarea directă cu cartonaş roşu (nu în urma unui al doilea avertisment)
d. o eroare de identificare a unui jucător (arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă şi nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri).

2. Arbitrul trebuie să ia întotdeauna o decizie, acest lucru însemnând că arbitrului nu îi este permis să nu ia nicio decizie, iar apoi să se pronunţe pe baza asistenţei video; decizia de a lăsa jocul să continue după comiterea unei posibile abateri poate fi supusă analizei.

3. Decizia iniţială luată de arbitru nu va fi modificată decât dacă în urma analizei video se constată cu certitudine că decizia a reprezentat o „eroare clară şi evidentă".

4. Numai arbitrul poate iniţia efectuarea unei analize; arbitrul asistent pentru analiză video (şi ceilalţi oficiali de meci) pot doar să recomande arbitrului efectuarea unei analize.

5. Decizia finală aparţine întotdeauna arbitrului care poate hotărî doar pe baza informaţiilor primite de la arbitrul asistent pentru analiză video şi/sau după efectuarea unei analize la marginea terenului.

6. Nu există o limită de timp pentru procesul de analiză, deoarece exactitatea este mai importantă decât rapiditatea.

7. În cazul analizei unei decizii, jucătorii şi oficialii echipei nu trebuie să se strângă în jurul arbitrului sau să încerce să influenţeze procesul de luare a deciziei sau decizia finală.

8. Pentru asigurarea transparenţei, arbitrul trebuie să poată fi văzut în timpul procesului de analiză.

9. Dacă jocul continuă după producerea unui incident care ulterior este analizat, orice măsură disciplinară dispusă/care se impune a fi luată după producerea incidentului nu poate fi anulată, acest lucru fiind valabil chiar şi în cazul modificării deciziei iniţiale (cu excepţia avertismentului/eliminării pentru oprirea unui atac promiţător sau pentru împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol).

10. În cazul în care jocul a fost oprit şi reluat, arbitrul poate analiza incidentul numai în cazul unei erori de identificare sau al unei abateri pasibile de eliminare legate de comportament violent, scuiparea sau muşcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare şi/sau ireverenţioase.

11. Intervalul de timp de dinainte şi de după producerea unui incident în care jocul poate fi supus analizei este stabilit de Legile Jocului şi de Protocolul privind asistenţa video la arbitraj.

12. Deoarece arbitrul asistent pentru analiză video verifică automat fiecare situaţie/decizie, nu este necesară solicitarea unei analize de către antrenori sau jucători.

Decizii/incidente care pot schimba rezultatul meciului şi care pot fi supuse analizei

Arbitrul poate beneficia de asistenţă video la arbitraj numai pentru patru categorii de decizii/incidente care pot schimba rezultatul meciului. În toate aceste situaţii se poate recurge la asistenţa video la arbitraj numai *după ce arbitrul a luat o decizie (prima decizie/decizia iniţială)* - aceasta putând fi inclusiv decizia de a lăsa jocul să continue - sau în cazul în care s-a produs un incident grav care a trecut neobservat/nu a fost văzut de oficialii de meci.
Decizia iniţială luată de arbitru nu se va modifica decât în cazul unei „erori clare şi evidente” (inclusiv în cazul în care arbitrul a luat decizia pe baza informaţiilor primite de la un alt oficial de meci, de exemplu, într-o situaţie de ofsaid).

Categoriile de decizii/incidente care pot fi supuse analizei în cazul în care există suspiciunea unei „erori clare şi evidente” sau a „neobservării unui incident grav” sunt:

a. Validarea sau nu a unui gol

O abatere comisă în faza de atac de echipa care a marcat golul, faza încheindu-se cu înscrierea golului, incluzând:
• abatere comisă de echipa în atac în faza de construcţie sau de înscriere a golului (jucarea mingii cu mâna, fault etc.)
• ofsaid: poziţia şi abaterea
• minge afară din joc înainte de înscrierea golului
• decizii de validare sau nu a unui gol.

b. Acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă

• acordarea incorectă a unei lovituri de pedeapsă
• nesancţionarea unei abateri pentru care trebuia să se acorde o lovitură de pedeapsă
• locul comiterii abaterii (în afara sau în interiorul suprafeţei de pedeapsă)
• abatere comisă de echipa în atac în faza care a dus la incidentul pasibil de sancţionarea cu lovitură de pedeapsă
• minge afară din joc înainte de producerea incidentului
• abatere comisă de portar şi/sau de executant la executarea loviturii de pedeapsă
• intrarea în suprafaţa de pedeapsă a unui jucător al echipei în atac sau în apărare care intervine direct în joc în cazul în care la lovitura de pedeapsă mingea ricoşează din stâlpul porţii, bara transversală sau portar.

c. Sancţionarea directă cu cartonaş roşu (nu în urma unui al doilea cartonaş galben/avertisment)
• împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol (în special locul comiterii abaterii şi poziţia celorlalţi jucători)
• fault grosolan (sau atac imprudent)
• comportament violent, muşcarea sau scuiparea unei alte persoane
• gesturi agresive, ofensatoare sau ireverenţioase.

d. Eroare de identificare a unui jucător (cartonaş roşu sau galben)
În cazul în care arbitrul sancţionează comiterea unei abateri, iar apoi arată cartonaşul galben sau roşu unui alt jucător din echipa care a comis abaterea (echipa sancţionată) şi nu celui vinovat de comiterea abaterii, identificarea jucătorului în cauză poate fi supusă analizei; abaterea în sine nu poate fi supusă analizei, în afară de cazul în care este vorba de validarea marcării unui gol, un incident pasibil de sancţionarea cu lovitură de pedeapsă sau de sancţionarea directă cu cartonaş roşu,

Aspecte practice

Pentru utilizarea asistenţei video la arbitraj în timpul unui meci, din punct de vedere practic, trebuie asigurate următoarele condiţii:

• Arbitrul asistent pentru analiză video urmăreşte meciul în studioul de analiză video, fiind ajutat în activitatea sa de un adjunct şi un tehnician video responsabil de reluări.

• În funcţie de numărul de unghiuri de filmare (şi de alţi factori), pot fi mai mulţi adjuncţi şi tehnicieni.

• În timpul meciului, accesul în studioul de analiză video şi comunicarea cu arbitrul asistent pentru analiză video/adjunctul acestuia/tehnicianul video responsabil cu reluările sunt permise numai persoanelor autorizate.

• Arbitrul asistent pentru analiză video are acces independent la filmarea TV şi la reluări.

• Arbitrul asistent pentru analiză video este conectat la sistemul de comunicare utilizat de oficialii de meci şi poate auzi tot ce spun aceştia; arbitrul asistent pentru analiză video poate vorbi cu arbitrul doar dacă apasă un buton (pentru a evita ca arbitrul să fie distras de discuţiile din studioul de analiză video).

• În cazul în care arbitrul asistent pentru analiză video este ocupat cu efectuarea unei verificări sau a unei analize, adjunctul său poate vorbi cu arbitrul, mai ales în situaţia în care jocul trebuie oprit sau pentru a se asigura că jocul nu este reluat.

• În cazul în care arbitrul decide să vadă o reluare, arbitrul asistent pentru analiză video va selecta unghiul optim/viteza optimă de redare; arbitrul principal poate solicita şi alte unghiuri/viteze de redare.

Proceduri

Decizia iniţială

• Arbitrul şi ceilalţi oficiali de meci trebuie să ia întotdeauna o decizie iniţială (inclusiv măsuri disciplinare) ca şi când sistemul de asistenţă video la arbitraj nu ar exista (în afară de situaţia neobservării unui incident).

• Arbitrului şi celorlalţi oficiali de meci nu le este permis să nu ia nicio decizie, deoarece acest lucru ar duce la un arbitraj slab/indecis, la prea multe analize şi la probleme semnificative în cazul în care tehnologia nu funcţionează.

• Decizia finală îi aparţine în exclusivitate arbitrului; arbitrul asistent pentru analiză video are acelaşi statut ca şi ceilalţi oficiali de meci, putând doar ajuta arbitrul.

• Întârzierea ridicării fanionului/folosirii fluierului pentru semnalizarea unei abateri este permisă numai *într-o situaţie foarte clară de atac*, când un jucător este aproape de marcarea unui gol sau pătrunde/aleargă în mod clar în/către suprafaţa echipei adverse.

• În cazul în care un arbitru asistent întârzie ridicarea fanionului pentru semnalizarea unei abateri, acesta trebuie să ridice fanionul dacă faza de joc se încheie cu un gol/lovitură de pedeapsă/lovitură de la colţ sau cu lovitură liberă pentru echipa în atac sau cu aruncare de la margine, deoarece această decizie va sta la baza verificării/analizei.

Verificarea

• Arbitrul asistent pentru analiză video verifică automat filmarea efectuată cu ajutorul camerelor TV, folosind unghiuri şi viteze de redare diferite pentru orice situaţie în care s-a înscris sau este posibil să se fi înscris un gol, pentru deciziile/incidentele privind sancţionarea cu lovitură de pedeapsă sau sancţionarea directă cu cartonaş roşu sau în cazul producerii unei erori de identificare a unui jucător.

• Arbitrul asistent pentru analiză video poate verifica filmarea la viteză normală şi/sau cu încetinitorul, dar, în general, reluările cu încetinitorul trebuie utilizate numai pentru situaţii obiective de joc, de exemplu, locul abaterii/poziţia jucătorului, punctul de contact pentru abaterile de natură fizică şi pentru jocul cu mâna, ieşirea mingii din joc (inclusiv validarea sau nu a unui gol); redarea la viteză normală trebuie utilizată pentru stabilirea gravităţii unei abateri sau pentru a decide dacă mingea a fost jucată cu mâna în mod deliberat.

• În cazul în care în urma verificării nu se identifică producerea unei „erori clare şi evidente" sau „neobservarea unui incident grav", de obicei nu este necesar ca arbitrul asistent pentru analiză video să comunice cu arbitrul, arbitrul nefiind anunţat cu privire la efectuarea verificării; totuşi, în unele cazuri, dacă arbitrul asistent pentru analiză video confirmă că nu s-a produs nicio „eroare clară sau evidentă" sau nu a fost vorba de „neobservarea unui incident grav", acest lucru poate ajuta arbitrul/arbitrul asistent să controleze jucătorii/meciul.

• Dacă este necesar să se întârzie reluarea jocului pentru efectuarea unei verificări, arbitrul va semnaliza acest lucru arătând în mod clar cu un deget spre cască şi întinzând cealaltă mână/celălalt braţ; semnalul trebuie menţinut până la finalizarea efectuării verificării pentru a anunţa că arbitrul primeşte informaţii (de la asistenţa video la arbitraj sau de la un alt oficial de meci).

• Dacă în urma verificării se identifică probabilitatea producerii unei „erori clare şi evidente" sau „neobservării unui incident grav", arbitrul asistent pentru analiză video va comunica arbitrului aceste informaţii (dar nu şi decizia care trebuie luată), arbitrul urmând să decidă efectuarea sau nu a unei analize.

Analiza

• Arbitrul poate iniţia o analiză în cazul unei posibile „erori clare şi evidente" sau în cazul unei posibile „neobservări a unui incident grav" dacă:

- arbitrul asistent pentru analiză video (sau un alt oficial de meci) recomandă efectuarea analizei;
- arbitrul suspectează că nu a fost observat un incident grav.

• În cazul în care jocul a fost deja oprit, arbitrul întârzie reluarea acestuia.
• În cazul în care jocul nu a fost oprit, arbitrul opreşte jocul imediat ce mingea se află într-o zonă/situaţie neutră (de obicei, când niciuna din echipe nu este într-o fază de atac).
• În ambele cazuri, arbitrul trebuie să indice că urmează efectuarea unei analize prin semnalul corespunzător ecranului TV (desenarea în aer a conturului unui ecran TV).
• Arbitrul asistent pentru analiză video descrie arbitrului ce se vede în reluarea(-ările) TV, fără a indica decizia care trebuie luată. Apoi, arbitrul:

• ia decizia finală pe baza percepţiei proprii şi a informaţiilor primite de la arbitrul asistent pentru analiză video şi, unde este cazul, pe baza informaţiilor de la ceilalţi oficiali de meci - analiză exclusiv pe baza asistenţei video la arbitraj

sau

• se duce în zona de analiză video pentru arbitru pentru a vedea reluarea (analiză la marginea terenului) înainte de a lua decizia finală. Ceilalţi oficiali de meci nu vor vedea reluarea decât în cazuri excepţionale, când arbitrul le cere acest lucru.

• În ambele situaţii, după încheierea procesului de analiză, arbitrul trebuie să arate din nou semnalul corespunzător ecranului TV şi să comunice imediat decizia finală.

• Pentru decizii corespunzătoare unor situaţii obiective de joc, de exemplu, locul unei abateri sau poziţia unui jucător (ofsaid), punctul de contact (jocul cu mâna/fault), poziţia pe teren (în interiorul sau în exteriorul suprafeţei de pedeapsă), mingea afară din joc etc., de obicei, analiza se bazează exclusiv pe informaţiile primite de la arbitrul asistent pentru analiză video, dar se poate recurge şi la analiza la marginea terenului chiar dacă este vorba de decizii referitoare la o situaţie de joc, dacă acest lucru ajută la menţinerea controlului asupra jucătorilor/meciului sau la acceptarea deciziei (de exemplu, o decizie crucială pentru rezultatul meciului luată aproape de încheierea partidei).

• În cazul deciziilor subiective, de exemplu, gravitatea unui fault, o intervenţie în ofsaid, aspecte legate de jocul cu mâna (poziţia, intenţia etc.), de cele mai multe ori este adecvată efectuarea unei analize la marginea terenului.

• Arbitrul poate solicita diferite unghiuri/viteze de redare dar, în general, reluările cu încetinitorul trebuie utilizate pentru situaţiile obiective de joc, de exemplu, locul abaterii/poziţia jucătorului, punctul de contact pentru abaterile de natură fizică şi pentru jocul cu mâna, ieşirea mingii din joc (inclusiv validarea sau nu a unui gol); reluările la viteză normală de redare trebuie utilizate pentru stabilirea gravităţii unei abateri sau pentru a decide dacă mingea a fost jucată cu mâna în mod deliberat.

• În cazul deciziilor/incidentelor legate de marcarea unui gol, acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă şi arătarea cartonaşului roşu pentru împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol, poate fi necesară o analiză a fazei de atac care a condus direct la incidentul/decizia respectiv(ă); analiza poate include modul în care echipa în atac a dobândit posesia balonului în cadrul jocului.

• Legile Jocului nu permit modificarea deciziilor de repunere a mingii în joc (lovitură de colţ, aruncare de la margine etc.) după reluarea jocului, prin urmare acestea nu pot fi supuse analizei.
• În cazul în care jocul a fost oprit şi reluat, arbitrul poate analiza incidentul şi dispune sancţiunea corespunzătoare numai în cazul unei erori de identificare a unui jucător sau al unei abateri pasibile de eliminare legată de comportament violent, scuiparea sau muşcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare şi/sau ireverenţioase.

• Procesul de analiză trebuie să se desfăşoare cât mai eficient posibil, dar exactitatea deciziei finale este mai importantă decât rapiditatea cu care este luată. Din acest motiv şi deoarece anumite situaţii au un grad ridicat de complexitate cuprinzând mai multe decizii/incidente care fac necesară analiza, nu există o limită de timp pentru procesul de analiză.

Decizia finală

• După finalizarea procesului de analiză, arbitrul trebuie să arate semnalul sub forma ecranului TV şi să comunice decizia finală.
• Apoi, arbitrul ia/modifică/anulează măsura disciplinară (unde este cazul) şi dispune reluarea partidei în conformitate cu Legile Jocului.

Jucătorii înlocuitori şi oficialii echipelor

• Deoarece arbitrul asistent pentru analiză video verifică automat fiecare situaţie/incident, nu este necesară solicitarea unei **verificări** sau **analize** de către antrenori sau jucători.
• Li se interzice jucătorilor, jucătorilor înlocuitori şi oficialilor echipelor să încerce să influenţeze procesul de analiză sau să intervină asupra acestuia, inclusiv în momentul comunicării deciziei finale.

• În timpul procesului de analiză, jucătorii trebuie să rămână pe terenul de joc; jucătorii înlocuitori şi oficialii echipelor trebuie să rămână în afara terenului de joc.

• Un jucător/jucător înlocuitor/jucător înlocuit care uzează excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecranul TV) sau care intră în zona de analiză video pentru arbitru va fi sancţionat cu avertisment.

• Un oficial al unei echipe care uzează excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecranul TV) sau care intră în zona de analiză video pentru arbitru va fi atenţionat public în mod oficial (sau va fi sancţionat cu avertisment, în cazul în care se folosesc cartonaşe galbene şi roşii pentru sancţionarea oficialilor echipelor).

• Un jucător/jucător înlocuitor/jucător înlocuit care intră în studioul de analiză video va fi sancţionat cu eliminare; un oficial al unei echipe care intră în studioul de analiză video va fi exclus din suprafaţa tehnică.

Validarea meciului

În principiu, un meci nu poate fi invalidat din următoarele cauze:

- funcţionarea defectuoasă a tehnologiei de asistenţă video la arbitraj (la fel ca în cazul tehnologiei de pe linia porţii - GLT)
- decizie(-i) necorespunzătoare implicând asistenţa video la arbitraj (deoarece arbitrul asistent pentru analiză video este un oficial de meci)
- decizie(-i) de a nu analiza un incident
- analiză(-e) a unei situaţii/decizii care nu poate fi supusă analizei.

Modificările Legilor

2018-2019

Rezumatul modificărilor Legilor

În continuare, este prezentat un rezumat al principalelor modificări/clarificări.

Modificări
- Nu există o limită cu privire la numărul de înlocuiri în fotbalul de tineret.
- Pentru introducerea altor modificări decât cele permise este necesar acordul IFAB.
- Eliminări temporare - Sistemul B: un jucător sancţionat cu două eliminări temporare şi un avertisment pentru o abatere care nu face obiectul eliminării temporare (CG) nu poate fi înlocuit.

Legea 01
- Se clarifică modul de efectuare a măsurătorilor pe terenul de joc.
- Se precizează faptul că se permite prezenţa jucătorilor înlocuiţi în suprafaţa tehnică.
- Publicitatea comercială nu este permisă pe sol în zona de analiză video pentru arbitru.
- Se fac precizări cu privire la studioul de analiză video şi la zona de analiză video pentru arbitru.

Legea 03
- Regulamentul competiţiei poate permite efectuarea unei înlocuiri suplimentare în prelungiri (chiar dacă nu au fost epuizate toate înlocuirile permise).
- La meciurile amicale dintre echipele naţionale „A" pot fi înscrişi pe foaia de joc maximum 12 jucători înlocuitori.

Legea 04
- În suprafaţa tehnică sunt permise echipamente electronice sau de comunicare de mici dimensiuni, portabile dacă sunt utilizate în scopuri tactice/specifice activităţii de antrenor sau pentru asigurarea stării de bine a jucătorilor.
- Se introduce un marcaj de calitate FIFA pentru sistemele electronice de monitorizare a performanţei (EPTS), iar datele transmise de sistemele EPTS pot fi recepţionate în suprafaţa tehnică în timpul meciului.
- Se furnizează indicaţii detaliate cu privire la ce poate apărea şi ce nu pe echipamentul jucătorilor.
- Situaţia în care un jucător a părăsit terenul din cauza unei probleme legate de echipament şi reintră pe teren fără permisiune şi intervine în joc se sancţionează cu lovitură liberă directă (sau lovitură de pedeapsă).

Legea 05
- Se fac precizări cu privire la arbitrii asistenţi pentru analiză video şi adjuncţii acestora şi se menţionează posibilitatea arbitrului de a utiliza reluări video în luarea unei decizii în cadrul sistemului de asistenţă video la arbitraj.
- Anumite abateri pasibile de sancţionarea cu eliminare pot fi analizate chiar dacă jocul a fost reluat.
- Oficialilor de meci nu li se permite utilizarea de camere video.
- Se introduc semnalele pentru „verificare" şi „analiză" folosite în cadrul procesului de asistenţă video la arbitraj.

Legea 06

• Se introduce distincţia între oficialii de meci de teren şi oficialii de meci pentru analiză video.

• Se menţionează responsabilităţile arbitrului asistent pentru analiză video (VAR) şi ale adjunctului arbitrului asistent pentru analiză video (AVAR).

Legea 07

• Pauzele de hidratare trebuie să aibă o durată de maximum un minut.

• Trebuie acordate prelungiri pentru timpul pierdut cu pauzele de hidratare şi cu verificările/analizele efectuate în cadrul sistemului de asistenţă video la arbitraj.

Legea 10

• La loviturile de departajare de la 11 m - un jucător care înlocuieşte portarul nu poate executa o lovitură în cadrul aceleiaşi serii de lovituri, dacă portarul a executat deja o lovitură de la 11 m.

Legea 11

• La analiza poziţiei de ofsaid, se ia în considerare primul punct de contact cu mingea jucată/atinsă.

Legea 12

• Muşcarea unei persoane este inclusă în abaterile sancţionate cu lovitură liberă directă şi eliminare.

• Aruncarea unui obiect spre minge sau lovirea mingii cu un obiect ţinut în mână constituie abateri distincte sancţionate cu lovitură liberă directă (nu mai sunt incluse în jucarea mingii cu mâna).

• În cazul în care mingea loveşte portarul, acest lucru nu împiedică portarul să joace din nou mingea cu mâna, chiar dacă prima încercare de a prinde/reţine mingea a fost deliberată.

• Dacă arbitrul acordă avantaj pentru împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol, jucătorul care comite abaterea este sancţionat cu avertisment (CG), indiferent dacă se înscrie sau nu un gol.

• Intrarea în zona de analiză video pentru arbitru sau folosirea excesivă a semnalului sub forma ecranului TV reprezintă abateri sancţionate cu avertisment (CG).

• În cazul în care se comit două abateri distincte sancţionate cu avertisment (CG) la scurt timp una după alta, se vor da două avertismente (CG); acelaşi principiu se aplică şi dacă una din cele două abateri este sancţionată cu eliminare.

• Intrarea în studioul de analiză video reprezintă o abatere sancţionată cu eliminare (CR).

• În cazul în care un jucător comite o abatere în afara terenului de joc (când mingea este în joc) împotriva unei persoane din propria echipă (inclusiv un oficial al echipei), se acordă lovitură liberă indirectă de pe linia terenului.

Legea 13

• Se clarifică faptul că se poate acorda lovitură liberă şi în cazul unei abateri comise de un jucător înlocuitor, jucător înlocuit, jucător eliminat sau oficial al unei echipe.

Legea 15

• Jucătorul care efectuează o aruncare de la margine trebuie să stea în picioare (nu este permis să stea în genunchi, să stea jos etc.).

De asemenea, a fost eliminat următorul text, deoarece nu mai prezintă relevanţă:

Legea 02

• Menţiunile referitoare la marcajele de calitate anterioare pentru mingi:

Mingile prevăzute cu marcaje de calitate anterioare, precum „FIFA Approved” (Aprobat FIFA), „FIFA Inspected” (Verificat FIFA) sau „International Matchball Standard” (Standardul FIFA pentru mingile folosite în meciurile internaţionale) pot fi utilizate în competiţiile menţionate mai sus până la 31 iulie 2017.

Detalierea modificărilor Legilor (în ordinea Legilor)

În continuare, sunt prezentate toate modificările Legilor Jocului introduse față de ediția 2017-2018. Pentru fiecare modificare, se menționează textul anterior (unde este cazul), respectiv textul nou-introdus/modificat/suplimentar, urmat de explicarea modificării.

Modificările Legilor

Text suplimentar

La orice nivel, cu excepţia competiţiilor la care participă prima echipă a cluburilor din divizia superioară sau echipele naţionale „A”:

• Fiecare echipă are dreptul la un număr de până la maximum cinci înlocuiri, cu excepţia fotbalului de tineret, unde numărul maxim de înlocuiri va fi stabilit de asociaţia naţională, confederaţie sau FIFA.

Explicaţie

În 2017, Adunarea Generală Anuală a aprobat o revizuire substanţială a Modificărilor Legilor Jocului cu scopul de a stimula participarea la joc, dar care a avut un efect nedorit în sensul reducerii acesteia în unele ţări în care pentru fotbalul de tineret era deja permisă efectuarea de șapte înlocuiri; astfel, prin această clarificare se permite efectuarea de peste cinci înlocuiri în fotbalul de tineret.

Permisiunea pentru efectuarea altor modificări

Text suplimentar

Asociaţiile naţionale au posibilitatea de a aproba diverse modificări pentru diferite competiţii, nefiind însă obligatorie aplicarea tuturor modificărilor sau aplicarea acestora la toate competiţiile. Cu toate acestea, nu sunt permise alte modificări fără acordul IFAB.

Explicaţie

Se clarifică faptul că, în mod excepţional, IFAB îşi poate da acordul pentru introducerea altor modificări.

Instrucţiuni privind eliminările temporare - Sistemele de eliminare temporară (Sistemul B)

Text suplimentar

Un jucător care (...). Jucătorul respectiv poate fi înlocuit de un alt jucător la expirarea celui de-al doilea interval de suspendare temporară, dacă echipa respectivă nu a efectuat numărul maxim de înlocuiri, dar în cazul în care jucătorul a primit şi un avertisment pentru o abatere care nu face obiectul eliminării temporare (CG), acesta nu va putea fi înlocuit.

Explicaţie

Un jucător sancţionat cu 2 x eliminări temporare poate fi înlocuit la expirarea celui de al doilea interval de eliminare temporară. Totuşi, un jucător care a fost sancţionat şi cu un CG pentru o abatere care nu face obiectul eliminării temporare (acumulând astfel 3 x CG) nu poate fi înlocuit.

Text suplimentar
Imaginea de prezentare a marcajelor terenului de joc

- Măsurătorile se fac din exteriorul liniilor, deoarece liniile fac parte din suprafaţa pe care o delimitează.
- Distanţa de la punctul de pedeapsă se măsoară din centrul marcajului către partea din spate a liniei porţii.

Explicaţie

În plus faţă de informaţiile din imagine, se fac precizări cu privire la modul de efectuare a măsurătorilor.

9. Suprafaţa tehnică

Text suplimentar

Suprafaţa tehnică este, la meciurile jucate pe stadioane unde există o zonă prevăzută cu scaune pentru oficialii echipelor, jucătorii înlocuitori şi jucătorii înlocuiţi, o suprafaţă cu următoarele caracteristici: (…)

Explicaţie

Se precizează că jucătorilor înlocuiţi li se permite prezenţa în suprafaţa tehnică.

12. Publicitatea comercială

Text suplimentar

Nu este permisă nicio formă de publicitate comercială, reală sau virtuală, pe terenul de joc, pe sol în zona delimitată de plasele porţilor, în suprafaţa tehnică, în zona de analiză video pentru arbitru sau în zona (…)

Explicaţie

Restricţiile referitoare la publicitatea comercială pe sol sunt extinse şi la zona de analiză pentru arbitru.

14. Asistenţa video la arbitraj (VAR)

Text nou-introdus

La meciurile unde se utilizează asistenţa video la arbitraj (VAR), trebuie să existe un studio de analiză video şi cel puţin o zonă de analiză video pentru arbitru.

Studioul de analiză video

Studioul de analiză video este o cameră unde îşi desfăşoară activitatea arbitrul asistent pentru analiză video (VAR), adjunctul VAR (AVAR) şi tehnicianul video responsabil de reluări; acesta trebuie să se afle pe stadion/în apropierea acestuia sau într-un loc mai îndepărtat. În timpul meciului, accesul în studioul de analiză video şi comunicarea cu arbitrul asistent pentru analiză video, adjunctul acestuia, tehnicianul video responsabil cu reluările sunt permise numai persoanelor autorizate.

Un jucător, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit care intră în studioul de analiză video va fi sancţionat cu eliminare; un oficial al unei echipe care intră în studioul de analiză video va fi exclus din suprafaţa tehnică.

Zona de analiză video pentru arbitru

La meciurile unde se utilizează asistenţa video la arbitraj (VAR), trebuie să existe cel puţin o zonă de analiză video pentru arbitru unde arbitrul să efectueze o „analiză la marginea terenului". Aceasta trebuie să fie:

- într-un loc vizibil în afara terenului de joc
- clar delimitată.

Un jucător, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit care intră în zona de analiză video pentru arbitru va fi sancţionat cu avertisment; un oficial al unei echipe care intră în zona de analiză pentru arbitru va fi atenţionat public în mod oficial (sau va fi sancţionat cu avertisment, în cazul în care se folosesc cartonaşe galbene pentru sancţionarea oficialilor echipelor).

Explicaţie

Legile Jocului trebuie să conţină precizări cu privire la zonele de lucru utilizate în cadrul procesului de asistenţă video la arbitraj.

Legea 03 - Jucătorii

---

2. Numărul de înlocuiri - Competiţii oficiale

Text suplimentar

Regulamentul competiţiei trebuie să stipuleze:

- câţi jucători înlocuitori pot fi înscrişi pe foaia de joc, numărul acestora putând fi cuprins între trei şi maximum 12
- dacă poate fi efectuată o înlocuire suplimentară în prelungiri (indiferent dacă echipa şi-a epuizat sau nu numărul maxim permis de înlocuiri)

Explicaţie

În urma experimentului derulat pe o perioadă de doi ani constând în efectuarea unei a patra înlocuiri în prelungiri s-au obţinut rezultate foarte bune. Indiferent de numărul maxim permis de înlocuiri pe parcursul duratei „normale" de joc, prin această modificare li se oferă organizatorilor de competiţii posibilitatea de a permite efectuarea unei înlocuiri suplimentare în prelungiri.

2. Numărul de înlocuiri - Alte meciuri

Text anterior
La meciurile dintre echipele naţionale „A”, pot fi efectuate maximum şase înlocuiri.

Text actual
La meciurile dintre echipele naţionale „A”, pot fi înscrişi pe foaia de joc maximum 12 jucători înlocuitori, din care pot fi utilizaţi maximum 6.

Explicaţie

Se clarifică faptul că în meciurile amicale dintre echipele naţionale „A", pot fi înscrişi pe foaia de joc maximum 12 jucători înlocuitori. Această prevedere este în concordanţă cu restricţiile impuse pentru meciurile oficiale, prin aceasta prevenindu-se posibilitatea ca în suprafaţa tehnică să nu fie suficiente locuri pe scaune.

Legea 04 - Echipamentul jucătorilor

---

4. Alte articole de echipament - Sisteme electronice de comunicare

Text anterior
Jucătorilor (…).
Oficialilor echipei nu li se permite utilizarea de niciun fel de sisteme electronice de comunicare, în afară de cazul în care acestea au legătură în mod direct cu starea de bine sau siguranţa jucătorilor.

Text actual
Jucătorilor (…).
Oficialilor echipei nu li se permite utilizarea de niciun fel de sisteme electronice de comunicare, în afară de cazul în care acestea au legătură în mod direct cu starea de bine sau siguranţa jucătorilor sau sunt utilizate în scopuri tactice/specifice activităţii de antrenor. Pot fi utilizate în exclusivitate echipamente de dimensiuni mici, mobile, portabile (de exemplu, microfoane, căşti, căşti de ureche, telefon mobil/smartphone, smartwatch, tabletă, laptop). Oficialii echipelor care folosesc echipamente neautorizate sau care au un comportament necorespunzător în legătură cu utilizarea de echipamente electronice sau de comunicare vor fi excluşi din suprafaţa tehnică.

Explicaţie

Deoarece este imposibil să se împiedice comunicarea cu/dinspre suprafaţa tehnică şi este normal să existe un schimb de informaţii tactice/specifice activităţii de antrenor, respectiv de informaţii privind starea de bine a jucătorilor (fiind exceptate deciziile oficialilor de meci), acum se pune accent pe comportamentul în legătură cu utilizarea acestor echipamente.

4. Alte articole de echipament - Sisteme electronice de monitorizare a performanţei (EPTS)

Text suplimentar (şi modificat)

În cazul în care se utilizează sisteme electronice de monitorizare a performanţei (EPTS) care implică montarea de elemente pe echipamentul jucătorilor în cadrul unei competiţii oficiale organizate sub egida FIFA, a confederaţiilor sau asociaţiilor naţionale, organizatorul competiţiei are obligaţia de a se asigura că elementele fixate pe echipamentul jucătorilor nu prezintă pericol şi sunt prevăzute cu următorul marcaj:



Marcajul indică faptul că echipamentul a fost testat oficial şi că întruneşte cerinţele minime de siguranţă prevăzute în Standardul pentru meciurile internaţionale elaborat de FIFA şi aprobat de IFAB. Institutele care efectuează testările trebuie să fie aprobate de FIFA. ~~Perioada de tranziţie se întinde până la 31 mai 2018.~~

În cazul în care se folosesc sisteme electronice de monitorizare a performanţei (EPTS) - sub rezerva acordului asociaţiei naţionale/organizatorului competiţiei - organizatorul competiţiei trebuie să se asigure că informaţiile şi datele transmise de sistemele EPTS către suprafaţa tehnică în timpul meciurilor disputate în cadrul competiţiilor oficiale sunt fiabile şi precise.

FIFA a elaborat un standard profesional care a fost aprobat de IFAB pentru a sprijini organizatorii de competiţii în procesul de aprobare a unor sisteme electronice de monitorizare a performanţelor fiabile şi precise.

Acest standard profesional va fi implementat în perioada de tranziţie care va dura până la 1 iunie 2019. Următorul marcaj indică faptul că echipamentul/sistemul EPTS a fost testat oficial şi că îndeplineşte cerinţele privind fiabilitatea şi precizia datelor de poziţie în fotbal:



Explicaţie

Se fac precizări cu privire la modificările legate de utilizarea datelor de la sistemele EPTS şi elaborarea standardului de calitate FIFA.

5. Sloganuri, declaraţii, imagini şi publicitate

Text suplimentar

Principiile

- Legea 04 se aplică întregului echipament (inclusiv îmbrăcămintea) purtat de jucători, jucătorii înlocuitori şi jucătorii înlocuiţi; de asemenea, principiile acesteia se aplică tuturor oficialilor echipelor din suprafaţa tehnică.
- Următoarele elemente sunt (în mod obişnuit) permise:
  - numărul şi numele jucătorului, simbolul/emblema echipei, sloganurile/emblemele care promovează jocul de fotbal, respectul şi integritatea, precum şi publicitatea permisă de regulamentul competiţiei sau de regulamentele asociaţiei naţionale, confederaţiei sau FIFA
  - datele referitoare la meci: echipele, data, competiţia/evenimentul, locaţia.
- Sloganurile, declaraţiile sau imaginile permise trebuie să se limiteze la partea din faţă a tricoului şi/sau banderolei.
- În anumite cazuri, sloganul, declaraţia sau imaginea poate apărea doar pe banderola căpitanului.

Interpretarea Legii

Pentru a se stabili dacă un slogan, o declaraţie sau o imagine este permis(ă), trebuie să se facă raportare la Legea 12 (Faulturi şi comportament nesportiv), conform căreia arbitrul trebuie să ia măsuri împotriva unui jucător care se face vinovat de:

- folosirea unui limbaj şi/sau unor gesturi agresive, ofensatoare sau ireverenţioase
- folosirea de gesturi provocatoare, persiflante sau instigatoare.

Orice slogan, declaraţie sau imagine care se încadrează în una din aceste categorii este considerat(ă) nepermis(ă).
În timp ce caracterul religios şi personal sunt relativ uşor de definit, cel politic este mai puţin clar. În orice caz, nu sunt permise sloganurile, declaraţiile sau imaginile având legătură cu următoarele:

- orice persoană(-e) în viaţă sau decedată(-e), (în afară de cazul în care face parte din denumirea competiţiei)
- orice partid politic/organizaţie politică/grupare politică locală, regională, naţională sau internaţională etc.
- orice guvern local, regional sau naţional sau departamentele, birourile sau funcţiunile sale
- orice organizaţie cu caracter discriminatoriu
- orice organizaţie ale cărei scopuri/acţiuni sunt susceptibile să ofenseze un număr mare de persoane
- orice acţiuni/evenimente politice specifice.

La comemorarea unui eveniment naţional sau internaţional important, trebuie luate atent în calcul aspectele sensibile pentru echipa adversă (inclusiv suporterii acesteia) şi pentru publicul larg.

Regulamentele competiţiilor pot cuprinde şi alte restricţii/limitări, în special în ceea ce priveşte dimensiunile, numărul şi poziţionarea sloganurilor, declaraţiilor şi imaginilor permise. Se recomandă ca orice controverse legate de sloganuri, declaraţii sau imagini să fie soluţionate înainte ca meciul/competiţia să aibă loc.

Explicaţie

Aceste instrucţiuni au rolul de a ajuta organizatorii de competiţii, asociaţiile naţionale, confederaţiile şi FIFA să decidă ce elemente pot apărea pe echipamentul jucătorilor.

6. Abateri şi sancţiuni

Text suplimentar
(...)

Un jucător care intră pe teren fără permisiunea arbitrului trebuie avertizat şi, în cazul în care jocul este oprit pentru arătarea cartonaşului galben, acesta va fi reluat prin lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului, în afară de cazul în care intervine în joc, situaţie în care jocul este reluat prin lovitură liberă directă (sau lovitură de pedeapsă) din locul unde s-a produs intervenţia.

Explicaţie

Se clarifică modul de reluare a jocului în cazul în care un jucător reintră pe teren fără permisiune şi intervine în joc (prevederi în concordanţă cu Legea 03).

Legea 05 - Arbitrul

---

4. Asistenţa video la arbitraj (VAR)

Text suplimentar

Folosirea asistenţei video la arbitraj (VAR) este permisă numai în cazul în care organizatorul meciului/competiţiei îndeplineşte toate cerinţele privind Protocolul VAR şi implementarea acestuia (conform manualului VAR) şi a primit acordul scris al IFAB şi FIFA.

Arbitrul poate beneficia de asistenţă video la arbitraj (VAR) numai în cazul unei „erori clare şi evidente" sau al „neobservării unui incident grav" în legătură cu:

• validarea sau nu a unui gol
• acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă
• sancţionarea directă cu cartonaş roşu (nu în urma unui al doilea avertisment)
• o eroare de identificare a unui jucător, în situaţia în care arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă şi nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri.

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) va ajuta arbitrul prin punerea la dispoziţia acestuia a unei(-or) reluări a(le) incidentului. Decizia finală aparţine arbitrului care poate hotărî doar pe baza informaţiilor primite de la arbitrul asistent pentru analiză video şi/sau în urma analizei directe a reluării („analiză la marginea terenului").

În afară de cazul „neobservării unui incident grav", arbitrul (şi, unde este cazul, ceilalţi oficiali de meci de teren) trebuie să ia întotdeauna o decizie (aceasta putând fi inclusiv o decizie de nesancţionare a unei posibile abateri); această decizie nu poate fi modificată, cu excepţia situaţiei în care este vorba de o „eroare clară şi evidentă".

Efectuarea unei analize după reluarea jocului

În cazul în care jocul a fost oprit şi reluat, arbitrul poate analiza incidentul şi dispune sancţiunea corespunzătoare numai în cazul unei erori de identificare sau al unei abateri pasibile de eliminare legate de comportament violent, scuiparea sau muşcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare şi/sau ireverenţioase,

Explicaţie

• Se introduc prevederi referitoare la utilizarea de către arbitru a asistenţei video la arbitraj (prin intermediul arbitrului asistent pentru analiză video).
• Se menţionează faptul că arbitrul poate utiliza informaţiile obţinute pe baza reluărilor video pentru anumite abateri pasibile de sancţionarea cu eliminare şi pentru erorile de identificare chiar şi după reluarea jocului.

5. Echipamentul arbitrului - Alte echipamente

Text suplimentar

(…)

Arbitrilor şi celorlalţi oficiali de meci de teren le este interzisă purtarea de bijuterii sau de alte echipamente electronice, inclusiv camere video.

Explicaţie

Se clarifică faptul că arbitrilor şi celorlalţi oficiali de meci de teren le este interzisă utilizarea sau posesia de camere video

Legea 06 - Alţi oficiali de meci

Text suplimentar (şi modificat)

La meciuri pot fi delegaţi, de asemenea, alţi oficiali de meci (doi arbitri asistenţi, al patrulea oficial, doi arbitri asistenţi suplimentari, un arbitru asistent de rezervă, un arbitru asistent pentru analiză video (VAR) şi cel puţin un adjunct VAR (AVAR)). Aceştia vor ajuta arbitrul să conducă meciul în conformitate cu Legile Jocului, dar decizia finală va aparţine întotdeauna arbitrului.

Arbitrul, arbitrii asistenţi, al patrulea oficial, arbitrii asistenţi suplimentari şi arbitrul asistent de rezervă sunt oficialii de meci de teren.

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) şi adjunctul său (AVAR) sunt oficialii de meci pentru analiză video, rolul lor fiind de a ajuta arbitrul în conformitate cu Protocolul VAR elaborat de IFAB.

(…)

Cu excepţia arbitrului asistent de rezervă, oficialii de meci de teren ajută arbitrul (…).

Oficialii de meci de teren ajută arbitrul la inspectarea terenului de joc (…).

Explicaţie

• Sunt menţionaţi în Legi oficialii de meci din cadrul sistemului de asistenţă video la arbitraj.
• Se face distincţie între oficialii de meci de teren şi oficialii de meci pentru analiză video.

5. Oficialii de meci pentru analiză video

Text suplimentar

• Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) este un oficial de meci care poate ajuta arbitrul în luarea unei decizii pe baza reluărilor video, dar numai în cazul unei „erori clare şi evidente" sau „neobservării unui incident grav" în legătură cu validarea sau nu a unui gol, acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă, sancţionarea directă cu cartonaş roşu (nu în urma unui al doilea avertisment), respectiv în cazul unei erori de identificare a unui jucător, în situaţia în care arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă şi nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri.

Adjunctul arbitrului pentru analiză video (AVAR) este un oficial de meci care ajută arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) în principal prin:

• urmărirea transmisiunii TV, când VAR este ocupat cu efectuarea unei verificări sau analize
• ţinerea unei evidenţe a incidentelor legate de asistenţa video la arbitraj, precum şi a problemelor tehnice şi de comunicare
• facilitarea comunicării dintre arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) şi arbitrul principal, în special prin comunicarea directă cu arbitrul principal în cazul în care VAR efectuează o verificare sau o analiză; de exemplu, anunţă arbitrul să oprească jocul sau să întârzie reluarea acestuia etc.
• contorizarea timpului care se pierde ca urmare a opririi jocului pentru efectuarea unei verificări sau unei analize
• transmiterea informaţiilor privind deciziile luate în cadrul asistenţei video la arbitraj către factorii implicaţi.

Explicaţie

Sunt prezentate principalele responsabilităţi ale oficialilor de meci pentru analiză video.

Legea 07 - Durata meciului

---

2. Pauza dintre reprize

Text suplimentar

(…); între reprizele de prelungiri este permisă o scurtă pauză (de maximum un minut) în timpul căreia jucătorii se pot hidrata. (…)

Explicaţie

Pentru a evita ca pauzele de hidratare să se transforme în pauze prelungite folosite de antrenor (sau pentru publicitate), se limitează/specifică durata acestora. Această restricţie nu se aplică pauzelor de răcorire de natură medicală.

3. Prelungiri pentru timpul pierdut

Text suplimentar

Arbitrul acordă prelungiri la sfârşitul fiecărei reprize pentru timpul pierdut în repriza respectivă pentru:
(…)
• pauzele de hidratare (de maximum un minut) sau alte motive medicale permise de regulamentul competiţiei
• întârzierea reluării jocului ca urmare a verificărilor şi analizelor efectuate în cadrul asistenţei video la arbitraj.

Explicaţie

Se prevede acordarea de prelungiri pentru timpul pierdut cu pauzele de hidratare şi pentru verificările şi analizele efectuate în cadrul asistenţei video la arbitraj.

Legea 10 - Stabilirea rezultatului meciului

3. Loviturile de departajare de la 11 m - Procedura

Text suplimentar

• Un portar care nu mai poate continua jocul înainte sau în timpul executării loviturilor de departajare poate fi înlocuit (…) portarul înlocuit nemaiputând participa la meci şi neputând executa o lovitură de la 11 m. Dacă portarul a executat deja o lovitură de la 11 m, jucătorul care îl înlocuieşte nu poate executa o lovitură de departajare în cadrul aceleiaşi serii de lovituri.

Explicaţie

Se clarifică faptul că în situaţia în care portarul este înlocuit şi a executat o lovitură de la 11 m, jucătorul care îl înlocuieşte nu poate executa o lovitură de departajare în cadrul aceleiaşi serii de lovituri.

Legea 11 - Ofsaidul

2. Situaţii considerate abateri

Text suplimentar

Un jucător care se află în poziţie de ofsaid în momentul în care mingea este jucată sau atinsă* de un coechipier este sancţionat numai când ia parte în mod activ la joc:
(…)

*Se va lua în considerare primul punct de contact cu mingea jucată sau atinsă.

Explicaţie

La reluările cu încetinitorul se poate observa diferenţa dintre primul şi ultimul punct de contact cu mingea, astfel încât este necesar să se definească momentul exact când mingea este jucată pentru a se stabili dacă un jucător se află în poziţie de ofsaid.

Legea 12 - Faulturi şi comportament nesportiv

1. Lovitura liberă directă

Text suplimentar

Se acordă o lovitură liberă directă când un jucător a comis una din următoarele abateri:
(…)
• muşcă sau scuipă ~~un adversar~~ pe cineva
• aruncă un obiect spre minge, un adversar sau un oficial de meci sau atinge mingea cu un obiect ţinut în mână.

Jucarea mingii cu mâna

~~• atingerea mingii cu un obiect ţinut în mână (articol de îmbrăcăminte, apărătoare de tibie etc.) reprezintă o abatere~~
~~• lovirea mingii cu un obiect aruncat (gheată, apărătoare de tibie etc.) reprezintă o abatere~~.

Explicaţie

• Se menţionează că muşcarea unei persoane (o abatere puţin frecventă) este o abatere care se sancţionează cu lovitură liberă directă (aceasta fiind introdusă şi în lista abaterilor sancţionate cu eliminare).
• Aruncarea unui obiect spre minge sau atingerea mingii cu un obiect ţinut în mână constituie o categorie distinctă de abateri, nemaifiind incluse în situaţiile de jucare a mingii cu mâna. Prin urmare, portarul poate fi sancţionat în cazul în care se face vinovat de un astfel de comportament în suprafaţa proprie de pedeapsă.

2. Lovitura liberă indirectă

Text modificat

Se consideră că portarul este în posesia mingii când:
mingea se află în (…) sau când atinge mingea cu orice parte a mâinilor sau braţelor, în afară de cazul în care aceasta îl lovește ~~accidental~~ sau (…)

Explicaţie

De multe ori, portarii încearcă, dar nu reuşesc, să prindă/reţină/oprească mingea sau să pareze. Deoarece în acest mod ating mingea în mod deliberat cu mâna/mâinile, teoretic, se află în posesia mingii, deci nu pot atinge din nou mingea cu mâna. Deoarece nu acesta este sensul Legii, aceasta nu este aplicată textual. Eliminarea cuvântului „accidental" clarifică textul Legii.

3. Sancţiuni disciplinare - Avantajul

Text modificat

Dacă arbitrul acordă avantaj în cazul comiterii unei abateri care ar fi sancţionată cu avertisment/eliminare, dacă jocul ar fi fost oprit, avertismentul/eliminarea respectiv(ă) trebuie acordat(ă) la următoarea ieşire a mingii din joc, în afară de cazul în care este vorba de împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol, ~~dar din care totuși se marchează~~, situaţie în care jucătorul este avertizat pentru comportament nesportiv.

Explicaţie

Dacă arbitrul acordă avantaj pentru împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol şi se marchează un gol, abaterea este sancţionată cu CG, dar teoretic, dacă nu se marchează un gol, conform Legii, abaterea trebuie sancţionată cu CR. Această prevedere nu s-a aplicat niciodată, nefiind considerată corectă, deoarece acordarea de avantaj înseamnă că, de fapt, ocazia de înscriere a unui gol există în continuare; în consecinţă, CG este sancţiunea corectă, indiferent dacă se marchează sau nu un gol.

3. Sancţiuni disciplinare - Abateri sancţionate cu avertisment

Text suplimentar

Un jucător este avertizat dacă se face vinovat de una din următoarele abateri:
(...)
• intră în zona de analiză video pentru arbitru
• uzează excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecran TV).

Un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este avertizat dacă se face vinovat de una din următoarele abateri:
(...)
• intră în zona de analiză video pentru arbitru
• uzează excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecran TV).

În cazul în care se comit două abateri distincte sancţionate cu avertisment (chiar dacă la foarte scurt timp una după alta), se vor da două avertismente; de exemplu, dacă un jucător intră pe teren fără permisiune şi comite un atac imprudent prin alunecare sau opreşte un atac promiţător prin fault/jucarea mingii cu mâna etc.

Explicaţie

• În lista abaterilor sancţionate cu avertisment se introduc şi intrarea în zona de analiză video pentru arbitru sau utilizarea excesivă a semnalului de solicitare a analizei video (ecran TV).
• Se clarifică măsurile care trebuie luate de arbitru în cazul în care se comit două abateri în mod cert distincte, sancţionate cu avertisment (chiar dacă la scurt timp una după alta) care pot fi asociate, în special în situaţia în care cineva intră pe teren fără permisiune (dacă permisiunea este necesară), iar apoi comite o abatere sancţionată cu avertisment. Acelaşi principiu se aplică şi în cazul abaterilor sancţionate cu eliminare.

3. Sancţiuni disciplinare - Abateri sancţionate cu eliminare

Text suplimentar

Un jucător, un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este eliminat din joc dacă se face vinovat de una din următoarele abateri (...):
• muşcă sau scuipă pe cineva
• intră în studioul de analiză video.

Explicaţie

În lista abaterilor sancţionate cu eliminare se introduc muşcarea unei persoane şi intrarea în studioul de analiză video.

4. Reluarea jocului după faulturi şi comportament nesportiv

Text suplimentar

Dacă, în timp ce mingea este în joc:
(…)
În cazul comiterii unei abateri în afara terenului de joc împotriva unui jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau oficial al propriei echipe, jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă de pe linia terenului cea mai apropiată de locul unde a fost comisă abaterea.

În cazul în care un jucător atinge mingea cu un obiect pe care îl ţine în mână (gheată, apărătoare de tibie etc.), jocul se reia cu lovitură liberă directă (sau cu lovitură de pedeapsă).

Explicaţie

Se clarifică:
• modul de reluare a jocului în cazul în care un jucător comite o abatere în afara terenului de joc împotriva unei persoane din propria echipă (inclusiv un oficial al echipei).
• faptul că lovirea mingii cu un obiect ţinut în mână reprezintă o abatere distinctă şi nu mai este inclusă în situaţiile de jucare a mingii cu mâna; prin urmare, portarul poate fi sancţionat în cazul în care se face vinovat de un astfel de comportament în suprafaţa proprie de pedeapsă.

Legea 13 - Loviturile libere

---

1. Tipuri de lovituri libere

Text suplimentar

Loviturile libere directe şi indirecte se acordă echipei adverse jucătorului, jucătorului înlocuitor, jucătorului înlocuit sau eliminat sau oficialului echipei care se face vinovat de o abatere.

Explicaţie

Legile permit sancţionarea cu lovitură liberă a jucătorilor înlocuitori, jucătorilor înlocuiţi, jucătorilor eliminaţi şi oficialilor echipei pentru comiterea anumitor abateri.

Legea 15 - Aruncarea de la margine

1. Procedura

Text modificat

La momentul aruncării mingii de la margine, executantul trebuie:
• să stea în picioare cu faţa către terenul de joc

Explicaţie

Se clarifică faptul că jucătorul trebuie să stea în picioare la momentul aruncării de la margine, adică nu îi este permis să stea jos sau în genunchi.

Glosar

Glosarul conţine termeni/expresii care necesită clarificări sau explicaţii suplimentare faţă de informaţiile cuprinse în Legi şi/sau care nu sunt întotdeauna uşor de tradus în alte limbi.

Foruri fotbalistice

IFAB – The International Football Association Board
Organism compus din patru asociaţii fotbalistice britanice şi FIFA, care răspunde de Legile Jocului la nivel mondial. În principiu, modificările Legilor pot fi aprobate numai în cadrul Adunării Generale Anuale care se ţine, de obicei, în lunile februarie sau martie.

FIFA – Fédération Internationale de Football Association
Organul director care răspunde de fotbal la nivel mondial.

Confederaţie
Organ care răspunde de fotbal pe un continent. Cele şase confederaţii sunt: AFC (Asia), CAF (Africa), CONCACAF (America de Nord, America Centrală şi Caraibe), CONMEBOL (America de Sud), OFC (Oceania) şi UEFA (Europa).

Asociaţie naţională de fotbal
Organ care răspunde de fotbal într-o ţară.

Termeni fotbalistici

A

Abatere
O acţiune care încalcă/contravine Legilor Jocului.

Atac (la adversar)
Atac de natură fizică împotriva unui adversar, de obicei, cu umărul şi cu partea superioară a braţului (ţinut în apropiere de corp)

Atac prin alunecare
Atac cu piciorul (pe sol sau în aer)

Autoritate
Putere de decizie a arbitrului sau a altui oficial de meci

Avantaj
Arbitrul lasă jocul să continue în cazul producerii unei abateri dacă acest lucru este benefic pentru echipa împotriva căreia s-a comis abaterea.

Avertisment
Sancţiune oficială adusă la cunoştinţa unei autorităţi disciplinare prin intermediul unui raport; este semnalată prin arătarea cartonaşului galben; primirea de un jucător a două avertismente în acelaşi meci duce la eliminarea acestuia.

B

Brutalitate
Acţiune având caracter agresiv, dur sau intenţionat violent

C

Comportament nesportiv
Acţiune/comportament incorect; se sancţionează cu avertisment.

Comportament violent
O acţiune a unui jucător care, fără a disputa mingea, utilizează sau încearcă să utilizeze forţă excesivă sau brutalitate împotriva unui adversar sau lovirea unei persoane în cap sau în faţă în mod deliberat de către un jucător, în afară de cazul în care forţa loviturii este neglijabilă

D

Distanţă de joc
Distanţă până la minge care permite unui jucător să atingă mingea întinzând piciorul sau sărind sau, în cazul portarilor, sărind cu braţele întinse. Distanţa depinde de fizicul jucătorului.

Distrage
A deranja, deruta sau atrage atenţia (de obicei, în mod incorect)

E

Eliminare
Măsură disciplinară prin care unui jucător i se cere să părăsească terenul de joc pentru restul meciului ca urmare a comiterii unei abateri sancţionate cu eliminare (indicată prin arătarea cartonaşului roşu); dacă meciul a început, jucătorul nu poate fi înlocuit.

Eliminare temporară
Suspendare temporară pentru următoarea parte a meciului dispusă împotriva unui jucător pentru unele abateri pasibile de avertisment/toate abaterile pasibile de avertisment (în funcţie de regulamentul competiţiei)

Examinarea unui jucător accidentat
Examinarea rapidă a unei accidentări, de obicei, de un membru al personalului medical, pentru a stabili dacă jucătorul necesită asistenţă medicală.

F

Fault grosolan
Atac prin alunecare sau mod de disputare a mingii care pune în pericol integritatea corporală a unui adversar sau care utilizează forţă excesivă sau brutalitate; se sancţionează cu eliminare (cartonaş roşu).

Fentă
O acţiune prin care se încearcă derutarea unui adversar. Legile disting între fente regulamentare şi neregulamentare.

Foaie de joc
Document oficial al echipei care, de obicei, conţine lista jucătorilor titulari, jucătorilor înlocuitori şi oficialilor echipei

Forţă excesivă
Depăşirea limitei necesare a folosirii forţei/energie

I

Imprudenţă
Orice acţiune (de obicei, atac sau atac prin alunecare) efectuată de un jucător, fără a ţine cont de pericolul sau consecinţele acesteia pentru adversar

Inducere în eroare
Acţiune menită să inducă în eroare/păcălească arbitrul pentru a lua o decizie incorectă/a dispune o sancţiune disciplinară incorectă de pe urma căreia să beneficieze jucătorul care apelează la această tactică şi/sau echipa sa.

Intenţionat
O acţiune deliberată (nu accidentală)

Intercepta
A împiedica mingea să ajungă în poziţia vizată

Intervenţie nejustificată
Acţiune/intervenţie nenecesară

J

Juca
Acţiune efectuată de un jucător care ia contact cu mingea

L

Limbaj agresiv, ofensator sau ireverenţios
Comportament manifestat verbal sau prin gesturi având caracter nepoliticos, jignitor sau lipsit de respect; se sancţionează cu eliminare (cartonaş roşu).

Lovitură
Mingea este lovită atunci când un jucător o atinge cu piciorul şi/sau glezna.

Lovitură liberă directă
O lovitură liberă din care poate fi înscris un gol prin trimiterea mingii direct în poarta echipei adverse

Lovitură liberă executată rapid
Lovitură liberă executată (cu permisiunea arbitrului) foarte rapid după ce jocul a fost oprit
Lovitură liberă indirectă
Lovitură liberă din care se poate înscrie gol numai dacă un alt jucător (din oricare echipă) atinge mingea după ce a fost lovită de executant.

Lovituri de departajare de la 11 m
Metodă prin care se decide rezultatul unui meci, constând în executarea alternativă de lovituri de fiecare echipă până când una din echipe înscrie cu un gol în plus din acelaşi număr de lovituri (în afară de cazul în care înainte de executarea celor cinci lovituri care îi revin fiecărei echipe, una dintre ele a marcat mai multe goluri decât ar putea marca cealaltă chiar dacă ar executa toate loviturile rămase)

M

Minge de arbitru
O metodă „neutră” de reluare a jocului - arbitrul lasă mingea să cadă între jucătorii ambelor echipe; se consideră că mingea este în joc în momentul în care atinge solul.

N

Neglijabil
Nesemnificativ, minim

O

Obstrucţiona (împiedica înaintarea)
A întârzia, bloca sau împiedica o acţiune a adversarului sau deplasarea acestuia

Oficial al echipei
Persoană înscrisă pe foaia de joc, care nu are calitatea de jucător, de exemplu, antrenor, fizioterapeut, medic (*a se vedea „Staff tehnic”*)

Oprire definitivă a meciului
Încheierea/oprirea unui meci înainte de finalul programat

P

Penaliza
A sancţiona, de obicei, prin oprirea jocului şi acordarea unei lovituri libere sau lovituri de pedeapsă echipei adverse (*a se vedea și „Avantaj”*)

Periclitarea integrităţii corporale a unui adversar
Punerea unui adversar în pericol sau risc (de accidentare)

Persoană străină
Orice persoană, cu excepţia oficialilor de meci sau persoanelor înscrise pe foaia de joc (jucători titulari, jucători înlocuitori şi oficiali ai echipei)

Prelungiri
Metodă prin care se încearcă stabilirea rezultatului unui meci prin acordarea a două reprize suplimentare de joc, egale ca timp, de maximum 15 minute fiecare

Prelungiri (minute de)
Timp acordat la sfârşitul fiecărei reprize pentru compensarea timpului „pierdut” cu înlocuirile, accidentările, măsurile disciplinare, manifestările de bucurie la înscrierea unui gol etc.

Protest
Exprimare publică a dezacordului (verbal și/sau prin gesturi) faţă de decizia unui oficial de meci; se sancţionează cu avertisment (cartonaş galben).

R

Regula golurilor înscrise în deplasare
Metodă prin care se decide rezultatul unui joc tur-retur încheiat la egalitate, ambele echipe înscriind același număr de goluri; golurile înscrise în deplasare valorează dublu.

Reluare (a jocului)
Orice metodă de reluare a jocului după ce a fost oprit

Respingere
O acţiune efectuată de un jucător cu scopul de a opri sau a încerca să oprească mingea în momentul în care aceasta se duce în poartă sau foarte aproape de poartă, cu orice parte a corpului, cu excepţia mâinilor/braţelor (în afară de portar aflat în zona de pedeapsă proprie)

S

Sancţiune
Măsură disciplinară dispusă de arbitru

Semnal
Indicaţie transmisă prin gesturi de arbitru sau de un alt oficial de meci; de obicei, constă în mişcarea mâinii, a braţului sau a unui fanion, respectiv în utilizarea fluierului (numai în cazul arbitrului).

Simulare
O acţiune care creează o impresie greșită/falsă cu privire la faptul că s-a întâmplat ceva, când, în realitate, nu s-a întâmplat (*a se vedea și „Inducere în eroare”*), comisă de un jucător pentru a obţine în mod incorect un avantaj

Sistem electronic de monitorizare a performanţei (EPTS)
Sistem care înregistrează şi analizează date referitoare la performanţa fizică şi fiziologică a unui jucător

Sistem hibrid
Combinaţie de materiale artificiale şi naturale utilizată pentru crearea unei suprafeţe de joc necesitând lumină naturală, irigare şi tundere

Spiritul jocului
Principiile de bază/esenţiale/cultura fotbalului

Staff tehnic
Membri oficiali ai echipei, înscrişi în foaia de joc oficială, care nu au calitatea de jucători, de exemplu, antrenor, fizioterapeut, medic (*a se vedea „Oficial al echipei”*)

Suprafaţă tehnică
Zonă definită (pe stadion), prevăzută cu scaune pentru oficialii echipei (*a se vedea Legea 01 pentru informaţii suplimentare*)

Suspenda
A opri un meci pentru o perioadă de timp cu intenţia de reluare a jocului, de exemplu, în condiţii de ceaţă, ploaie torenţială, furtună, accidentare gravă

T

Tehnologie de pe linia porţii (GLT)
Sistem electronic care informează imediat arbitrul dacă a fost înscris un gol, adică dacă mingea a trecut în întregime peste linia porţii şi a intrat în poartă (*a se vedea Legea 01 pentru informaţii suplimentare*)

Teren de joc
Suprafaţa de joc delimitată de liniile de margine şi liniile de poartă, respectiv de plasele porţilor, unde există

Termeni de arbitraj

Oficial(i) de meci
Termen general care desemnează o persoană care răspunde de conducerea unui meci de fotbal în numele unei asociaţii fotbalistice şi/sau organizatorului unei competiţii sub jurisdicţia cărora se joacă meciul

Arbitru
Principalul oficial de meci care îşi exercită atribuţiile pe terenul de joc. Ceilalţi oficiali de meci îşi desfăşoară activitatea sub conducerea şi coordonarea arbitrului. Decizia finală îi aparţine arbitrului.

Alţi oficiali de meci
Oficiali de meci de teren
Organizatorii de competiţii pot delega alţi oficiali de meci care să ajute arbitrul:

- **Arbitru asistent**

Oficial de meci echipat cu un fanion, poziţionat pe o jumătate a fiecărei linii de margine care ajută arbitrul mai ales în privinţa deciziilor legate de ofsaid şi de loviturile de poartă/loviturile de colţ/aruncările de la margine.

- **Al patrulea oficial**

Oficial de meci având responsabilitatea de a ajuta arbitrul în situaţii apărute atât pe terenul de joc, cât şi în afara acestuia, precum supravegherea suprafeţei tehnice, urmărirea înlocuirilor etc.

- **Arbitru asistent suplimentar**

Oficial de meci poziţionat pe linia de poartă care ajută arbitrul mai ales în privinţa deciziilor legate de situaţiile apărute în interiorul/în jurul suprafeţei de pedeapsă, precum şi în privinţa deciziilor referitoare la înscrierea/neînscrierea unui gol.

- **Arbitru asistent de rezervă**

Arbitru asistent care înlocuieşte un alt arbitru asistent (şi, dacă regulamentul competiţiei permite, pe al patrulea oficial şi/sau un arbitru asistent suplimentar) în cazul în care acesta nu îşi poate continua exercitarea atribuţiilor.
Oficiali de meci pentru analiză video
Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) şi adjunctul acestuia (AVAR) care ajută arbitrul în conformitate cu Protocolul VAR

- **Adjunctul arbitrului asistent pentru analiză video (AVAR)**

Un arbitru/arbitru asistent în activitate sau retras, delegat să ajute arbitrul asistent pentru analiză video (VAR)

- **Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR)**

Un arbitru în activitate sau retras, delegat să ajute arbitrul prin comunicarea de informaţii pe baza reluărilor video exclusiv în cazul producerii unei „erori clare şi evidente” sau al „neobservării unui incident grav” care se încadrează în una din categoriile de situaţii care pot fi supuse analizei

Instrucţiuni practice pentru oficialii de meci

Introducere

Aceste instrucţiuni conţin recomandări practice pentru oficialii de meci, în completarea informaţiilor cuprinse în Legile Jocului.

În Legea 05 se menţionează faptul că arbitrii îşi exercită atribuţiile în conformitate cu Legile Jocului şi în spiritul acestuia. Se înţelege că arbitrii trebuie să aplice Legile Jocului cu bun-simţ şi ţinând cont de spiritul jocului, mai ales când este vorba de decizii referitoare la ţinerea şi/sau continuarea unui meci.

Acest lucru este valabil, cu precădere, la nivelurile fotbalistice inferioare unde nu este întotdeauna posibilă aplicarea strictă a Legilor Jocului. De exemplu, în afară de situaţiile care pun probleme de siguranţă, arbitrul poate permite începerea/continuarea meciului dacă:

- lipsesc unul sau mai multe steaguri de colţ
- marcajele de pe terenul de joc prezintă greşeli minore, de exemplu, la suprafaţa de colţ, cercul de centru etc.
- stâlpii porţii/bara transversală nu au culoarea albă.

În astfel de cazuri, arbitrul poate, cu acordul echipelor, să permită jucarea/continuarea meciului, înaintând un raport în acest sens către autorităţile competente.

Legendă:

- AA = arbitru asistent
- AAS = arbitru asistent suplimentar

Poziţia, deplasarea şi colaborarea în cadrul echipei

1. Aspecte generale privind poziţia şi mişcarea

Poziţia optimă este cea din care arbitrul poate lua decizia corectă. Toate recomandările privind poziţia arbitrului pe terenul de joc trebuie adaptate ţinând cont de datele specifice legate de echipe, jucători şi evenimentele de pe parcursul meciului.

Poziţiile recomandate în imagini au caracter orientativ. Referirile la o „zonă" indică faptul că poziţia recomandată acoperă o zonă în care arbitrul este potenţial mai eficient. Zona în cauză poate fi mai mare, mai mică sau poate avea diferite forme în funcţie de situaţia de meci specifică.

Recomandări:

• Jocul trebuie să se desfășoare între arbitru şi AA principal.
• AA principal trebuie să se afle în câmpul vizual al arbitrului, astfel încât acesta din urmă să se poată deplasa pe diagonală.
• Rămânerea în afara jocului asigură menţinerea acţiunilor de joc, precum şi a AA principal în câmpul vizual al arbitrului.
• Arbitrul trebuie să fie suficient de aproape pentru a putea urmări jocul, fără a interveni însă, în joc.
• „Ceea ce trebuie văzut" nu se petrece întotdeauna în apropierea locului unde se află mingea. În plus, arbitrul trebuie să fie atent:
  • la confruntările dintre jucătorii care nu participă la disputa pentru minge
  • posibilele abateri din zona către care se îndreaptă jocul
  • abaterile comise după ce mingea a fost jucată.

Fig.

Additional Assistant referee n° 2	**Arbitru asistent suplimentar nr. 2**
Assistant referee n° 2	**Arbitru asistent nr. 2**
Referee	**Arbitru**
Assistant referee n° 1	**Arbitru asistent nr. 1**
Additional Assistant referee n° 1	**Arbitru asistent suplimentar nr. 1**

Poziţia arbitrilor asistenţi şi arbitrilor asistenţi suplimentari

AA trebuie să fie pe aceeaşi linie cu penultimul jucător din apărare sau cu mingea dacă aceasta este mai aproape de linia de poartă decât penultimul jucător. AA trebuie să stea întotdeauna cu faţa către terenul de joc, chiar şi când aleargă. Pe distanţe scurte, se poate deplasa lateral. Acest lucru este important mai ales pentru analiza unei situaţii de ofsaid, AA având un câmp vizual mai bun.

Poziţia AAS este în spatele liniei porţii, cu excepţia cazului în care este necesar să se deplaseze pe linia de poartă pentru a analiza dacă a fost sau nu înscris un gol. AAS nu poate intra pe terenul de joc decât în situaţii excepţionale.

Portar		**Apărător**		**Atacant**	
Arbitru		**Arbitru asistent**		**Arbitru asistent suplimentar**	

2. Poziţia şi colaborarea în cadrul echipei

Consultarea

În materie disciplinară, contactul vizual şi semnalele discrete cu mâna efectuate de AA către arbitru pot fi suficiente. În cazul în care este necesară o consultare directă, AA poate avansa 2-3 metri pe terenul de joc, dacă situaţia o impune. În timp ce discută, atât arbitrul, cât şi AA trebuie să stea cu faţa la terenul de joc pentru a evita să fie auziţi şi pentru a putea vedea jucătorii şi terenul de joc.

Lovitura de colţ

La executarea unei lovituri de colţ, poziţia AA este în spatele steagului de colţ, pe direcţia liniei de poartă. AA nu trebuie să perturbe jucătorul care execută lovitura de colţ, revenindu-i responsabilitatea de a verifica dacă mingea este poziţionată corespunzător în suprafaţa de colţ.

Lovitura liberă

La executarea unei lovituri libere, poziţia AA este pe aceeași linie cu penultimul jucător din apărare pentru a urmări linia de ofsaid. Cu toate acestea, AA trebuie să fie pregătit să urmărească mingea, deplasându-se de-a lungul liniei de margine, către steagul de colţ, dacă se trage direct pe poartă.

Înscrierea/neînscrierea unui gol

Când se înscrie un gol și nu există niciun fel de dubii, arbitrul și arbitrul asistent se consultă prin contact vizual, iar arbitrul asistent trebuie să se deplaseze rapid 25-30 de metri de-a lungul liniei de margine, către linia mediană, fără a ridica fanionul.

Când se înscrie un gol, dar mingea pare să fie încă în joc, arbitrul asistent trebuie să ridice mai întâi fanionul pentru a atrage atenţia arbitrului, apoi trebuie să continue conform procedurii normale în cazul înscrierii unui gol, alergând rapid 25-30 de metri de-a lungul liniei de margine, către linia mediană.

În situaţiile în care mingea nu trece în întregime peste linia de poartă şi jocul continuă în mod normal, nefiind înscris un gol, arbitrul trebuie să se consulte cu arbitrul asistent prin contact vizual şi, dacă este necesar, să îi facă un semnal discret cu mâna.

Lovitura de poartă

AA trebuie să verifice mai întâi dacă mingea este în interiorul suprafeţei de poartă. Dacă mingea nu este aşezată corect, AA trebuie, fără a-şi părăsi poziţia, să atragă atenţia arbitrului prin contact vizual şi să ridice fanionul. După ce mingea este aşezată corect în interiorul suprafeţei de poartă, AA trebuie să se deplaseze către marginea suprafeţei de pedeapsă pentru a verifica dacă mingea părăseşte suprafaţa de pedeapsă (mingea este în joc) şi că jucătorii echipei în atac sunt în afara acesteia. În sfârşit, AA trebuie să ocupe o poziţie care să-i permită urmărirea liniei de ofsaid.

Cu toate acestea, dacă există un AAS, AA trebuie să se poziţioneze pe aceeaşi linie cu marginea suprafeţei de pedeapsă şi apoi să ocupe o poziţie care să-i permită urmărirea liniei de ofsaid, AAS trebuind să fie poziţionat la intersecţia dintre linia de poartă şi suprafaţa de poartă şi să verifice dacă mingea se află în interiorul suprafeţei de poartă. Dacă mingea nu este aşezată corect, AAS trebuie să comunice acest lucru arbitrului.

Portarul dă drumul mingii

AA trebuie să se poziţioneze pe aceeaşi linie cu marginea suprafeţei de pedeapsă şi să verifice dacă portarul nu joacă mingea cu mâna în afara suprafeţei de pedeapsă. După ce portarul dă drumul mingii, AA trebuie să ocupe o poziţie care să-i permită urmărirea liniei de ofsaid.

Lovitura de începere

Arbitrii asistenţi trebuie să fie pe aceeaşi linie cu penultimul jucător din apărare.

Loviturile de departajare de la 11 m

Un AA trebuie să fie poziţionat la intersecţia dintre linia de poartă şi suprafaţa de poartă. Celălalt AA trebuie să se afle în cercul de centru pentru a urmări jucătorii. Dacă există arbitri asistenţi suplimentari, aceştia trebuie să fie poziţionaţi la fiecare intersecţie dintre linia de poartă şi suprafaţa de poartă, la stânga şi la dreapta porţii, cu excepţia cazului în care se utilizează un sistem GLT, când este necesar doar un AAS. AAS2 şi AA1 trebuie să urmărească jucătorii din cercul de centru, iar AA2 şi cel de-al patrulea oficial trebuie să urmărească suprafeţele tehnice.

Lovitura de pedeapsă

AA trebuie să fie poziţionat la intersecţia dintre linia de poartă şi suprafaţa de pedeapsă.

În cazul în care există arbitri asistenţi suplimentari, AAS trebuie să se poziţioneze la intersecţia dintre linia de poartă şi suprafaţa de poartă, iar AA pe aceeaşi linie cu punctul de pedeapsă (care corespunde liniei de ofsaid).

Confruntare generalizată

În cazul unei confruntări generalizate, cel mai apropiat AA poate intra pe terenul de joc pentru a ajuta arbitrul. Celălalt AA trebuie să urmărească şi să consemneze detaliile incidentului. Cel de-al patrulea oficial trebuie să rămână în apropierea suprafeţelor tehnice.

Distanţa regulamentară

Când se acordă o lovitură liberă foarte aproape de AA, acesta poate intra pe terenul de joc (de obicei la solicitarea arbitrului) pentru a ajuta la verificarea poziţionării jucătorilor la 9,15 m (10 yds) de minge. În acest caz, arbitrul trebuie să aştepte până când AA revine la locul său pentru a dispune reluarea jocului.

Înlocuirea

Dacă nu există al patrulea oficial, AA se deplasează la linia mediană pentru a ajuta la procedura de înlocuire; arbitrul trebuie să aştepte până când AA revine la locul său pentru a dispune reluarea jocului.

Dacă există cel de-al patrulea oficial, nu este necesar ca AA să se deplaseze la linia mediană, cel de-al patrulea oficial ocupându-se de procedura de înlocuire, cu excepţia cazului în care au loc mai multe înlocuiri în acelaşi timp, situaţie în care AA se deplasează la linia mediană pentru a-l ajuta pe cel de-al patrulea oficial.

Limbajul corporal, comunicarea şi folosirea fluierului

1. Arbitrii

Limbajul corporal
Limbajul corporal este utilizat de arbitru pentru:
• a conduce meciul
• a-şi manifesta autoritatea şi stăpânirea de sine.

Limbajul corporal nu este folosit pentru explicarea unei decizii.

Semnalele
A se vedea Legea 05 pentru imagini ale semnalelor.

Fluierul

Fluierul este utilizat pentru a semnaliza:
• începerea jocului (prima şi a doua repriză de joc şi de prelungiri), reluarea jocului după înscrierea unui gol
• oprirea jocului:
    • pentru o lovitură liberă sau lovitură de pedeapsă
    • dacă meciul este suspendat sau oprit definitiv
    • la sfârşitul fiecărei reprize

• reluarea jocului prin:
    • lovituri libere când este necesară respectarea distanţei regulamentare
    • lovituri de pedeapsă

• reluarea jocului după ce a fost oprit pentru:
    • un avertisment sau eliminare
    • o accidentare
    • o înlocuire.

NU este necesar să se folosească fluierul pentru a semnaliza:
• oprirea jocului:
    • pentru o lovitură de poartă, lovitură de colţ, aruncare de la margine sau gol în cazul în care situaţia este clară

• reluarea jocului după:
    • majoritatea loviturilor libere, loviturile de poartă, loviturile de colţ, aruncările de la margine sau mingile de arbitru.

Utilizarea fluierului prea des/fără să fie cazul duce la scăderea impactului acestuia în situaţiile în care este necesar.

Dacă arbitrul doreşte ca jucătorul(-ii) să aştepte fluierul pentru a relua jocul (de exemplu, când verifică dacă jucătorii din apărare se află la o distanţă de 9,15 m la o lovitură liberă), acesta trebuie să informeze în mod clar jucătorul(-ii) din atac că trebuie să aştepte fluierul.

Dacă arbitrul fluieră din greşeală şi jocul se opreşte, acesta va fi reluat cu o minge de arbitru.

2. Arbitrii asistenţi

Sistemul de avertizare sonor (cu bipuri)

Sistemul de avertizare sonor este un sistem de semnalizare suplimentar folosit în exclusivitate pentru a atrage atenţia arbitrului. Exemple de situaţii în care semnalele sonore pot fi utile:
• ofsaid
• abateri (comise în afara câmpului vizual al arbitrului)
• aruncare de la margine, lovitură de colţ, lovitură de poartă sau gol (pentru decizii dificile).

Sistemul electronic de comunicare

Atunci când se foloseşte un sistem electronic de comunicare, arbitrul va instrui arbitrii asistenţi cu privire la situaţiile în care este recomandată folosirea acestuia în combinaţie cu semnalele fizice sau în locul acestora.

Tehnica fanionului

Fanioanele folosite de arbitrii asistenţi trebuie să fie întotdeauna desfăşurate şi vizibile pentru arbitru. De regulă, acest lucru înseamnă că arbitrul asistent ţine fanionul în mâna cea mai apropiată de arbitru. În momentul în care semnalizează, AA se opreşte din alergare, se orientează cu faţa către terenul de joc, stabileşte contact vizual cu arbitrul şi ridică fanionul cu o mişcare intenţionată (executată fără grabă sau în mod exagerat). Fanionul trebuie să funcţioneze ca o prelungire a braţului. Arbitrii asistenţi trebuie să ridice fanionul cu mâna care va fi utilizată pentru următorul semnal. Dacă situaţia se schimbă şi trebuie utilizată cealaltă mână, AA trebuie să mute fanionul în cealaltă mână, mişcarea fiind efectuată sub nivelul taliei. Dacă AA semnalizează ieşirea mingii din joc, semnalul trebuie menţinut până când arbitrul ia act de acesta.

Dacă AA semnalizează o abatere sancţionată cu eliminare, iar semnalul nu este văzut imediat:
• dacă jocul a fost oprit, modul de reluare a acestuia poate fi modificat în conformitate cu Legile Jocului (lovitură liberă, lovitură de pedeapsă etc.)
• dacă jocul a fost reluat, arbitrul poate lua în continuare măsuri disciplinare, dar nu poate sancţiona abaterea comisă cu lovitură liberă sau lovitură de pedeapsă.

Gesturile

Ca regulă generală, AA nu trebuie să facă semnale evidente cu mâna. Cu toate acestea, în anumite situaţii, un semnal discret cu mâna poate fi de ajutor arbitrului. Acesta trebuie să aibă un sens clar, convenit în cadrul discuţiilor anterioare meciului.

Semnalele

A se vedea Legea 06 pentru imagini ale semnalelor.

Lovitură de colţ/lovitură de poartă

Atunci când mingea trece în întregime peste linia porţii, AA ridică fanionul cu mâna dreaptă (câmp vizual mai bun) pentru a informa arbitrul că mingea a ieşit din joc şi dacă acest lucru se întâmplă:
• în apropiere de AA – indică dacă trebuie acordată o lovitură de poartă sau o lovitură de colţ
• la depărtare de AA – stabileşte contact vizual cu arbitrul şi urmează decizia acestuia.

Atunci când mingea trece în mod clar peste linia porţii, nu este necesar ca AA să ridice fanionul pentru a semnaliza ieşirea mingii de pe terenul de joc. Dacă decizia privind acordarea unei lovituri de poartă sau unei lovituri de colţ este evidentă, nu este necesar să se semnalizeze, mai ales dacă aceasta este semnalizată de arbitru.

Faulturi

AA trebuie să ridice fanionul în momentul în care se comite un fault sau o altă situaţie de comportament nesportiv în imediata sa apropiere sau în afara câmpului vizual al arbitrului. În toate celelalte cazuri, AA trebuie să aştepte şi să-şi exprime opinia doar dacă i se cere, apoi să aducă la cunoştinţa arbitrului ce a văzut şi a auzit, indicând jucătorii implicaţi.

Înainte de a semnaliza comiterea unei abateri, AA trebuie să se asigure că:
• abaterea s-a produs în afara câmpului vizual al arbitrului sau că arbitrului i-a fost obstrucţionat câmpul vizual
• arbitrul nu ar fi aplicat regula avantajului.

În momentul în care se comite o abatere care trebuie semnalizată de AA, acesta trebuie:
• să ridice fanionul cu aceeaşi mână care va fi utilizată pentru restul semnalului - astfel, va indica în mod clar arbitrului cărei echipe i se va acorda lovitura liberă
• să se consulte prin contact vizual cu arbitrul
• să mişte uşor fanionul (fără mişcări excesive sau agresive).

AA trebuie să se ghideze după principiul „văzând şi făcând”, lăsând jocul să continue şi neridicând fanionul dacă echipa împotriva căreia s-a comis abaterea poate beneficia de avantaj; de aceea, este foarte importantă consultarea cu arbitrul prin contact vizual.

Faulturi în interiorul suprafeţei de pedeapsă

Atunci când un jucător al echipei în apărare comite un fault în interiorul suprafeţei de pedeapsă, într-un loc aflat în afara câmpului vizual al arbitrului, mai ales în situaţia când acest lucru se petrece în apropierea AA, acesta trebuie să stabilească mai întâi contact vizual cu arbitrul pentru a vedea unde se află acesta şi ce măsuri a luat. Dacă arbitrul nu a luat nicio măsură, AA trebuie să semnalizeze cu ajutorul fanionului, să utilizeze sistemul de avertizare sonor (cu bipuri) şi apoi să se deplaseze vizibil de-a lungul liniei de margine, către steagul de colţ.

Faulturi în afara suprafeţei de pedeapsă

Atunci când un jucător al echipei în apărare comite un fault în afara suprafeţei de pedeapsă (în apropiere de liniile de delimitare a suprafeţei de pedeapsă), AA trebuie să stabilească mai întâi contact vizual cu arbitrul pentru a vedea unde se află acesta şi ce măsuri a luat, apoi să semnalizeze cu ajutorul fanionului, dacă este necesar. În situaţiile de contraatac, AA trebuie să poată furniza informaţii cu privire la comiterea sau nu a faultului, respectiv la locul comiterii faultului, în interiorul sau în afara suprafeţei de pedeapsă, precum şi la măsurile disciplinare care trebuie luate. AA trebuie să se deplaseze în mod clar de-a lungul liniei de margine, către linia mediană pentru a indica faptul că abaterea a fost comisă în afara suprafeţei de pedeapsă.

Înscrierea/neînscrierea unui gol

Atunci când este clar că mingea a trecut în întregime peste linia de poartă şi a intrat în poartă, AA trebuie să confirme acest lucru arbitrului prin contact vizual, fără niciun alt semnal.

Atunci când se înscrie un gol, dar nu este clar dacă mingea a trecut peste linia de poartă, AA trebuie să ridice mai întâi fanionul pentru a atrage atenţia arbitrului şi apoi să confirme golul.

Ofsaid

În cazul unei decizii de ofsaid, prima măsură care trebuie luată de AA este de a ridica fanionul (cu mâna dreaptă, pentru a avea un câmp vizual mai bun) şi apoi, în cazul în care arbitrul opreşte jocul, de a indica, folosind fanionul, zona de pe terenul de joc unde a avut loc abaterea. Dacă arbitrul nu vede imediat fanionul, AA trebuie să menţină semnalul până când arbitrul ia act de acesta sau până când mingea este, în mod clar, în posesia echipei în apărare.

Lovitură de pedeapsă

Dacă portarul depăşeşte în mod flagrant linia porţii înainte ca mingea să fie lovită şi nu este marcat gol, AA trebuie să ridice fanionul.

Înlocuire

După informarea AA (de către cel de-al patrulea oficial sau de un oficial al echipei) cu privire la solicitarea unei înlocuiri, AA trebuie să semnalizeze acest lucru arbitrului la următoarea oprire a jocului.

Aruncare de la margine

Atunci când mingea trece în întregime peste linia de margine:

• în apropiere de AA – AA indică direcţia aruncării de la margine printr-un semnal direct

• la distanţă de AA, iar decizia privind aruncarea de la margine este evidentă - AA indică direcţia aruncării de la margine printr-un semnal direct

• la distanţă de AA, iar AA nu este sigur de direcţia aruncării - AA trebuie să ridice fanionul pentru a informa arbitrul că mingea a ieşit din joc, să se consulte cu arbitrul prin contact vizual şi să urmeze semnalul arbitrului.

3. Arbitrii asistenţi suplimentari

Arbitrii asistenţi suplimentari utilizează un sistem radio (nu fanioane) pentru comunicarea cu arbitrul. În cazul în care sistemul de comunicare radio nu funcţionează, arbitrii asistenţi suplimentari vor folosi o tijă de fanion cu sistem electronic de avertizare sonoră (cu bipuri). De obicei, arbitrii asistenţi suplimentari nu fac semnale evidente cu mâna. Cu toate acestea, în anumite situaţii, un semnal discret cu mâna poate fi de ajutor arbitrului. Semnalul cu mâna trebuie să aibă un sens clar, convenit în cadrul discuţiilor anterioare meciului.

În momentul în care decid că mingea a trecut în întregime peste linia de poartă şi a intrat în poartă, arbitrii asistenţi suplimentari trebuie:

- să informeze imediat arbitrul prin intermediul sistemului de comunicare că trebuie acordat gol
- să facă un semnal clar cu braţul stâng perpendicular pe linia porţii, arătând către centrul terenului (de asemenea, este necesar să ţină tija de fanion în mâna stângă). Acest semnal nu este necesar dacă mingea a trecut foarte clar peste linia porţii.

Decizia finală aparţine arbitrului.

Alte recomandări

1. Avantajul

Arbitrul poate aplica regula avantajului la comiterea oricărei abateri, dar în luarea deciziei de a acorda avantaj sau de a opri jocul, trebuie să aibă în vedere următoarele:
• gravitatea abaterii – dacă abaterea se sancţionează cu eliminare, arbitrul trebuie să oprească jocul şi să elimine jucătorul vinovat, cu excepţia cazului în care există o ocazie clară de înscriere a unui gol
• locul unde a fost comisă abaterea - cu cât acesta este mai aproape de poarta adversă, cu atât este mai important avantajul
• probabilitatea unui atac imediat, promiţător
• atmosfera partidei.

2. Prelungiri pentru timpul pierdut

Multe situaţii de oprire a jocului sunt absolut normale (de exemplu, aruncări de la margine, lovituri de poartă).
Se acordă prelungiri la sfârşitul reprizei numai când intervalele de oprire a jocului sunt excesiv de lungi.

3. Ţinerea unui adversar

Este important ca arbitrii să intervină imediat şi să trateze cu fermitate abaterile implicând ţinerea adversarului, mai ales în interiorul suprafeţei de pedeapsă la loviturile de colţ şi loviturile libere. În astfel de situaţii, arbitrul trebuie:
• să atragă atenţia oricărui jucător care ţine un adversar înainte ca mingea să fie în joc
• să avertizeze jucătorul dacă acesta continuă să ţină adversarul înainte ca mingea să fie în joc
• să acorde o lovitură liberă directă sau o lovitură de pedeapsă şi să avertizeze jucătorul dacă acesta ţine adversarul după ce mingea este în joc.

4. Ofsaid

Interfering with play	**Intervenţie în joc**
Offside offence	**Ofsaid (este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (A), care nu intervine asupra unui adversar, **atinge mingea**. Arbitrul asistent trebuie să ridice fanionul când jucătorul **atinge mingea**.

Interfering with play	**Intervenţie în joc**
Not offside offence	**Ofsaid (nu este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (A) nu intervine asupra unui adversar şi **nu atinge mingea.** Jucătorul nu a atins mingea, deci nu poate fi sancţionat.

Interfering with play	**Intervenţie în joc**
Not offside offence	**Ofsaid (nu este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (A) aleargă către minge, iar un coechipier care **nu este în ofsaid** (B) aleargă şi el către minge şi joacă mingea. (A) nu a atins mingea, deci nu poate fi sancţionat.

Interfering with play	**Intervenţie în joc**
Offside offence	**Ofsaid (este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător aflat **în poziţie de ofsaid** (A) poate fi sancţionat înainte de a juca sau atinge mingea, dacă, după părerea arbitrului, nu există un alt coechipier care nu este în ofsaid, care să poată juca mingea.

Interfering with play	**Intervenţie în joc**
Goal kick	**Lovitură de poartă**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (1) aleargă către minge şi **nu atinge** mingea. Arbitrul asistent trebuie să semnalizeze o „**lovitură de poartă**”.

Interfering with an opponent	**Intervenţie asupra adversarului**
Offside offence	**Ofsaid (este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (A) obstrucţionează în mod clar câmpul vizual al portarului. Jucătorul trebuie sancţionat, deoarece împiedică un adversar să joace sau să poată juca mingea.

Interfering with an opponent	**Intervenţie asupra adversarului**
Not Offside offence	**Ofsaid (nu este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (A) **nu** obstrucţionează în mod clar câmpul vizual al portarului sau **nu** dispută mingea cu un adversar.

Interfering with an opponent	**Intervenţie asupra adversarului**
Not Offside offence	**Ofsaid (nu este abatere)**
Corner kick	**Lovitură de colţ**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (A) aleargă către minge, dar nu împiedică adversarul să joace sau să poată juca mingea. (A) **nu** dispută mingea cu un adversar.

Interfering with an opponent	**Intervenţie asupra adversarului**
Offside offence	**Ofsaid (este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (A) aleargă către minge şi împiedică adversarul (B) să joace sau să poată juca mingea, disputând mingea cu acesta. (A) dispută mingea cu adversarul (B).

Gaining advantage	**Obţinerea unui avantaj**
Offside offence	**Ofsaid (este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (B) este sancţionat pentru **jucarea sau atingerea mingii** care a ricoşat, a fost deviată sau a fost jucată dintr-o fază de respingere intenţionată de către portar, deoarece era **în poziţie de ofsaid** când mingea a fost atinsă sau jucată ultima dată de un coechipier.

Gaining advantage	**Obţinerea unui avantaj**
Offside offence	**Ofsaid (este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac aflat **în poziţie de ofsaid** (B) este sancţionat pentru **jucarea sau atingerea mingii** care a ricoşat sau a fost deviată dintr-o fază de respingere intenţionată de către un jucător al echipei în apărare (C), deoarece era **în poziţie de ofsaid** când mingea a fost atinsă sau jucată ultima dată de un coechipier.

Gaining advantage	**Obţinerea unui avantaj**
Non Offside offence	**Ofsaid (nu este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Lovitura executată de un coechipier (A) ricoşează din portar, (B) nu este în poziţie de ofsaid şi joacă mingea, iar (C), deşi este **în poziţie de ofsaid** nu este sancţionat, deoarece nu obţine niciun avantaj în urma poziţiei de ofsaid, neatingând mingea.

Gaining advantage	**Obţinerea unui avantaj**
Offside offence	**Ofsaid (este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Lovitura executată de un coechipier (A) ricoşează sau este deviată de un adversar către jucătorul echipei în atac (B) care este sancţionat pentru că **a jucat sau a atins mingea,** fiind anterior **în poziţie de ofsaid**.

Gaining advantage	**Obţinerea unui avantaj**
Not Offside offence	**Ofsaid (nu este abatere)**
Goalkeeper (GK)	**Portar**
Defender	**Apărător**
Attacker	**Atacant**
Referee	**Arbitru**
Movement of the Player	**Traseul jucătorului**
Movement of the Ball	**Traseul mingii**

Un jucător al echipei în atac (C) este **în poziţie de ofsaid**, fără a interveni asupra unui adversar, în momentul în care coechipierul (A) pasează mingea jucătorului (B1) care nu este în ofsaid. Acesta aleargă către poarta adversă şi pasează (B2) către coechipierul (C). Atacantul (C) **nu este în ofsaid** în momentul efectuării pasei, deci nu poate fi sancţionat.

5. Examinarea/acordarea de asistenţă medicală după un avertisment/o eliminare

Până acum, un jucător accidentat care primea asistenţă medicală pe terenul de joc, trebuia să părăsească terenul înainte de reluarea jocului. Acest lucru poate fi incorect, deoarece în condiţiile în care adversarul este vinovat pentru accidentare, echipa jucătorului care comite abaterea este în superioritate numerică la reluarea jocului.

Totuși, introducerea acestei prevederi a fost cauzată de faptul că jucătorii se folosesc deseori, în mod nesportiv, de o accidentare pentru a întârzia reluarea jocului din raţiuni tactice.

Pentru a contrabalansa aceste două situaţii incorecte, IFAB a decis că numai în cazul unei abateri de ordin fizic în urma căreia adversarul este avertizat sau eliminat, un jucător accidentat poate fi examinat/poate primi îngrijiri rapid şi apoi poate rămâne pe terenul de joc.

În principiu, întârzierea nu poate depăşi intervalul normal de intrare pe teren a personalului medical pentru examinarea unui jucător accidentat. Diferenţa constă în faptul că până acum arbitrul solicita personalului medical şi jucătorului să părăsească terenul, iar acum numai personalul medical iese de pe teren, jucătorul putând rămâne.

Pentru a fi siguri că jucătorul accidentat nu foloseşte/prelungeşte în mod incorect perioada de întârziere, arbitrii sunt sfătuiţi:
• să ţină cont de situaţia de meci şi de eventualele motive de natură tactică pentru întârzierea reluării jocului
• să informeze jucătorul accidentat că în cazul în care sunt necesare îngrijiri medicale, acestea trebuie acordate rapid
• să semnalizeze intrarea personalului medical pe teren (nu şi a brancardierilor) şi, dacă este posibil, să reamintească faptul că procedura trebuie să se desfăşoare rapid.

În momentul în care arbitrul decide reluarea jocului, fie:
• personalul medical iese de pe terenul de joc, iar jucătorul rămâne, fie
• jucătorul părăseşte terenul, fiind necesare examinări/îngrijiri suplimentare (poate fi necesar să se semnalizeze intrarea brancardierilor).

Ca regulă generală, reluarea jocului nu trebuie întârziată mai mult de 20-25 de secunde peste momentul în care toată lumea este gata de reluarea jocului.

Arbitrul trebuie să compenseze integral timpul pierdut cu întreruperea jocului prin acordarea de prelungiri la sfârşitul reprizei.

Note